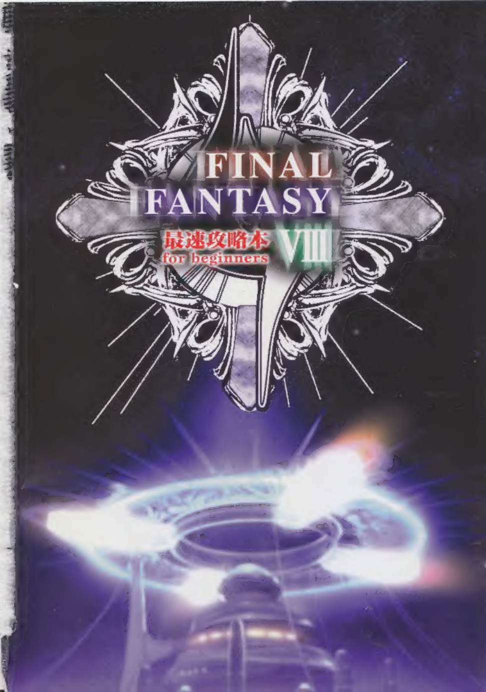
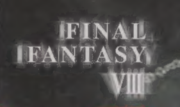

FINAL
FANTASY
最速攻略本
for beginners
VIII

# CONTENTS

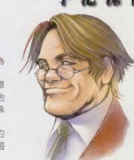
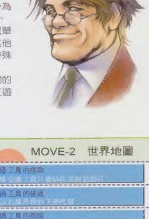



# TUTORIAL &CHARACTER

## 戰鬥系統 & 角色介紹

這裡記載了在進入本遊戲的世界之前，所必須先知道的情報，包括了手把的操作、戰鬥系統及角色介紹等等。在開始遊戲之前，希望能仔細的看過一遍。

# Controller Guide
## 手把操作

遊戲中，手把的操作方式，如下表大致分為4個種類。基本上，●按鈕是「會話／決定」、●按鈕是「取消」、還有●按鈕代表「叫出選單畫面」。只要記住這3項基本操作，並確認其他特殊操作法，就應該不會有任何問題！有關特殊操作的操作說明，在一開始就會顯示出來。

不過，●按鈕的特殊使用方法（卡片戰鬥的勸誘、在狀態畫面中顯示特殊技等），必須在遊戲的一開始就能夠事先掌握。

在城鎮中的原野以及戰鬥，手把的操作會依照狀況而有細微地變化。希望玩家能事先記住這4種不同狀況的操作說明。

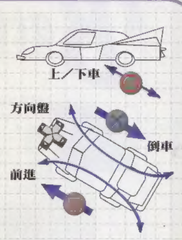
| 按鈕 | MOVE-1 原野 | MOVE-2 世界地圖 |
| --- | --- | --- |
| ● | 會話／決定／調查<br>[illegible] | 交通工具的搭乘<br>[illegible] |
| ● | 跑步<br>[illegible] | 交通工具的後退<br>[illegible] |
| ● | 會話／開始卡片遊戲<br>[illegible] | 交通工具的前進<br>[illegible] |
| ● | 打開選單畫面<br>[illegible]「MENU」[illegible] | 打開選單畫面<br>[illegible]「MENU」[illegible] |
| L1 | not use | 向左轉／向左轉來查看周圍的情形<br>[illegible] |
| L2 | not use | not use |
| R1 | not use | 向右轉／向右轉來查看周圍的情形<br>[illegible] |
| R2 | not use | 切換視點<br>[illegible] |
| 方向鍵 | 控制角色的移動<br>[illegible] | 控制角色的移動<br>[illegible] |
| START | 顯示震動機能的ON／OFF畫面表示<br>[illegible] | 顯示震動機能的ON／OFF畫面<br>[illegible] |
| SELECT | not use | 開啟世界地圖<br>[illegible] |

※ 使用震動手把玩遊戲時，可以用左操作桿代替方向按鈕來控制方向，而視點（視角）則可用右操作桿來控制。


↑可以在城鎮中的レンタカーショップ租到車輛。


↑乘坐交通工具的時候並不會遇到敵人。

現在我們以一般的「車輛」為例子，來說明交通工具的操作方式。按●便可上（下）車，●是前進，●是後退，（也可以用震動手把的右操作桿來控制車子的前進、後退）。用方向按鈕（或是左操作桿）則相當於車子的方向盤。在這裡要順便一提的是，沒有燃料車子就無法以全速行駛，所以千萬別忘了預先準備足夠的燃料。




## Vehicle 關於交通工具的情報

| BATTLE－戰鬥時 | MENU－選單 | 按鈕 |
|---|---|---|
| 決定 | 決定 | |
| 取消 | 取消 | |
| 顯示下一個狀態訊息 | 顯示追加的狀態訊息 | |
| 改變接受指令的角色 | not use | |
| 開啟（關閉）敵角色的訊息視窗 | 切換顯示順序／角色（方向與R1相反） | L1 |
| 逃跑 | not use | L2 |
| 扳機 | 切換顯示順序／角色（方向與L1相反） | R1 |
| 逃跑 | not use | R2 |
| 選擇指令／項目／攻擊目標 | 選擇項目／切換至下一個頁面 | |
| 暫停／說明／顯示震動機能 | not use | |
| 關閉各種情報的表示 | not use | |

# Battle System

## 戰鬥系統



戰鬥系統介紹——

接下來我們要為玩家講解戰鬥系統的相關知識，內容包括了承襲自前作的ATB（即時戰鬥）到本作原創的系統等等。

### ■遭遇戰開始



在ATB中，時間的流動並沒有敵我方的區別（玩家也可以在コンフィグ中，將戰鬥模式設定為敵我方交互行動的回合制）。角色的行動乃是被各自的ATB量表所左右。所謂的ATB量表就是將「角色到可以行動為止所需的時間」，以可辨別的量表顯示出來，所以在量表尚未集滿之前角色無法執行任何的動作（除了「逃跑（逃げる）」之外）。



←從戰鬥開始到ATB量表集滿之前，只能夠「等待」。如果敵人發動攻擊的話，玩家也只能無條件地承受攻擊。

ATB量表

不可進行攻擊

可進行攻擊

### ■集滿ATB量表一行動開始

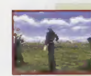


ATB量表集滿後，會變成黃色表示「行動可能」。由此開始，將能自由地攻擊敵人或是使用魔法。行動結束後，量表會再次回歸為0，這時就要重新累積。



←在選擇時，一樣會耗費時間，所以要儘快地選擇。

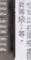
### ■敵全滅一取得EXP、AP、道具



打倒所有的敵人（或是「逃跑」成功），就能取得EXP／AP（經驗值／能力點數：學習G.F.的能力）、道具。但在戰鬥中無法得到金錢。（→P.009）

戰鬥結束





←也可以在這裡處理提昇等級⋯等。



←不一定每次都會獲得道具。

## 戰鬥指令的說明

在戰鬥中，ATB量表全滿的角色會馬上出現「指令視窗」。由於這是可以讓玩家選擇以角色手中武器進行攻擊的「戰鬥（たたかう）」等行動指令的視窗，故其內容將會隨著接合的指令特殊能力（請參照P.015的接合系統）而有很大的不同。在四個指令中決定行動後，角色就會開始行動。如右所示，在選擇「戰鬥」的時候，角色就會攻擊敵人。

選擇「たたかう」的時候

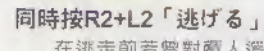
選擇對象

攻擊！

→選擇たたかう指令後會出現鎖定選擇，以選擇攻擊目標（也可以選擇我方）！

### ■主要戰鬥指令

| 指令 | 說明 |
|---|---|
| たたかう | 揮動手中的武器攻擊敵人。有時該指令會切換成「特殊技」指令。 P.006 |
| まほう | 使用魔法。不過若該角色「不具備」魔法的話就無法使用。 P.010 |
| アイテム | 使用身上帶著的道具，不過僅限於可在戰鬥中使用的道具。 P.126 |
| ドロー | 自敵人身上誘取出魔法，雖然可以馬上使用該魔法，但也可選擇儲存（ストック）起來。 P.014 |
| G.F. | 召喚G.F.（召喚獸），其效果有攻擊、回復…等多種。 P.026 |



### 同時按R2+L2「逃げる」

在逃走前若曾對敵人造成傷害，則可獲得一些經驗值。不過卻得不到AP跟道具。

## 特殊的戰鬥開始狀況

通常在戰鬥開始的時候，雖然ATB量表的初期位置多少會有點不同，但敵我雙方都是均等的。可是，有時也會有打破該均衡的情況下來開始戰鬥，也就是所謂的「先制攻擊」。這時會有一方是以ATB量表「全滿」的狀況下開始戰鬥，角色可以馬上進行行動。另外也有背後攻擊（バックアタック）的情形，這是以迂迴到對手背後＋「先制攻擊」的狀況下開始戰鬥，此時最初一擊（背後攻擊）的威力是加倍的。這兩種情形在敵我雙方都可能發生。




←能否先攻，就看你是否幸運！

### 先制攻擊

戰鬥一開始便可行動的狀況。當敵人處於先制攻擊的狀態時，我方只有無條件地接受攻擊。



### バックアタック

先制＋背後攻擊。由於傷害值增僅限於最初的一擊（因為敵人會轉而面向你）。要盡可能讓スコール來攻擊！

## 「瀕死」時發動的特殊技

在四個指令當中唯一固定（其他的可自由設定→P.020）的「戰鬥」指令，有時會變成每個角色所擁有的各種不同「特殊技」。基本上它是隨機出現的，但是在「瀕死」（指HP所剩不多時：HP表示呈現黃色）的情況下，它的出現機率便會大幅地上升。不管是何種技巧都對脫離危險有莫大的幫助喔！



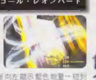

COMMAND
デュエル
ドロー
G.F.
カード



「たたかう」→特殊技的切換以方向按鈕的右來進行，使用●按鈕來決定。

CHANGE!

### SQUALL-LEONHART　スコール・レオンハート　連続剣

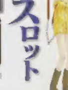
發動特殊技時畫面下方會出現量表，從右側開始逐漸向左顯示藍色能量，碰到左方四邊形的瞬間，馬上按下R1鈕，就可增加敵方角色的損傷。

### ZELL-DINCHT　ゼル・ディン　デュエル




在限制時間（畫面右下）內，輸入畫面下方所表示的指令後，就會施展格鬥絕技。這或許就是閱讀道具「格鬥王」後所學的新技巧…？

### SELPHIE-TILMITT　セルフィ・ティルミット　スロット

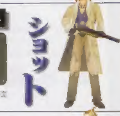



可施展在一般狀況下所無法使用的強力魔法。選擇「やりなおし」後，就可自由調整魔法的程度。在瀕死的狀況下，圖片中的「フルケア」就非常好用。

## SPECIAL ATTACK

### IRVINE-KINNEAS　アーヴァイン・キニアス



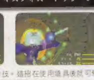


ショット

若沒有帶著「子彈（一般彈、散彈等）」就無法使出這個技巧，發動後在畫面右下方會出現時間量表，在規定的時間內可以按 R1 按鈕發射子彈。

### QUISTIS-TREPE　キスティス・トゥリーブ



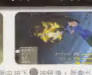
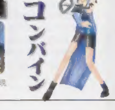



青魔法

這是將敵人所使用的魔法轉換成自己能力的特殊技。這招在使用道具後就可學會。圖片中的「メーザーアイ」是一種從眼中發出光束的技法。

### RINDA-HEARTILLY　リノア・ハーティリー



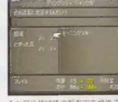




コンバイン

可與「狗」結合使出各種不同的技法。在戰鬥畫面中按下●按鈕後，就會出現可習得之技法的選擇畫面。要是讀了「ペット通信」的話…？

## 強化武器需要金錢和道具

本款遊戲在武器方面並非套用過去RPG那種「買新武器來替換舊武器」的設定。取而代之的是～前往城鎮中的「中古維修店（ジャンク屋）」，並支付必要的道具和手續費（金錢），如此就可以「改造」手中的武器，以達到強化的目的。由於改造武器所需要的道具可在戰鬥中從敵人身上取得，所以玩家可以專門找帶有這種道具的敵人開刀。



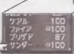
↑大部分的城鎮中都有中古維修店。在改造武器時光有金錢是不夠的，還必須要有道具才行，所以玩家要注意道具的收集。

### 賺取「金錢」的方法

在遊戲中，基本上「金錢」不是從戰鬥中得到的，而是以「付薪水」的方式定期地支付給主角。而這些由別人支付的金額往往會隨著各個條件的不同而有增減，所以當玩家不知節儉或是事態緊急的時候，便會陷入「資金不足」的狀態。

# 熟悉魔法的效果

在戰鬥中使用魔法時，首先要選定「魔法（まほう）」指令（關於先前的準備請參照P.016及P.020），之後從畫面中所出現的魔法清單中選擇魔法，並且決定施放的目標（敵或我方）。關於各魔法的效果請參照以下的表格。



從清單中選擇要使用的魔法

↑為了在戰鬥中使用魔法，要在選單（メニュー）中選擇魔法

## 40種・49種魔法

魔法分戰鬥專用（紅色名稱）、戰鬥平時兩用（綠色名稱）等兩大系統。各魔法的效能在此將做一介紹，想要了解魔法接合（P.016）的效果也可從中得知。

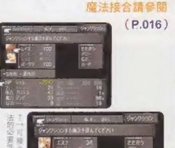



### ■魔法清單：附接合效果解說

在表裏的「接合效果」中寫著「～效果大」的部分，是指該角色進行魔法接合後的效果（指數值上升的幅度）會相當高的意思。這類的魔法，一定要誘取到100個。另外，在效果這一項中的「～魔法精製」則是指選單的特殊能力（P.024）。

魔法接合請參閱（P.016）

| 魔法名稱 | 對象 | 效果 | 解說 | 接合效果 |
|---|---|---|---|---|
| ファイア・ファイラ・ファイガ | 單 | 炎屬性的傷害 | 以炎魔法精製來做出 | 力・魔力的提升效果大，對屬性攻擊・防禦追加「炎」的效果。 |
| ブリザド・ブリザラ・ブリザガ | 單 | 冷氣屬性的傷害 | 以冷氣魔法精製來做出 | 力・魔力的提升效果大，對屬性攻擊・防禦追加「冷氣」的效果。 |
| サンダー・サンダラ・サンダガ | 單 | 雷屬性的傷害 | 以雷魔法精製來做出。 | 力・魔力的提升效果大，對屬性攻擊・防禦追加「雷」的效果。 |
| ウォータ | 單 | 水屬性的傷害 | 以冷氣魔法精製來做出。 | 力・魔力的提升效果大，對屬性攻擊・防禦追加「水」的效果。 |
| エアロ | 單 | 風屬性的傷害 | 以雷魔法精製來做出。 | 力・魔力的提升效果大，對屬性攻擊・防禦追加「風」的效果。 |
| バイオ | 單 | 毒屬性的傷害+狀態變化「毒」 | 以ST魔法精製來做出。 | 力・魔力的提升效果大，對攻擊・防禦追加「毒」的效果。 |
| グラビデ | 單 | 目標的HP變成3／4 | 以時空魔法精製來做出。 | 力・魔力的提升效果大。 |



↑可接合的能力增加，則魔法的必要性也就會增加。

| 魔法 | 對象 | 效果 |
|---|---|---|
| クエイク | 全 | 地屬性的傷害 |
| ケアル・ケアルラ・ケアルガ | 單 | HP的回復 |
| レイズ・アレイズ | 單 | 從戰鬥不能狀態回復 |
| リジェネ | 單 | 變成「リジェネ」狀態 |
| エスナ | 單 | 治療異常狀態 |
| デスペル | 單 | 治療異常狀態 |
| プロテス | 單 | 變成「プロテス」狀態 |
| シェル | 單 | 變成「シェル」狀態 |
| リフレク | 單 | 變成「リフレク」狀態 |
| ダブル | 單 | 變成「ダブル」狀態 |
| ヘイスト | 單 | 變成「ヘイスト」狀態 |
| スロウ | 單 | 變成「スロウ」狀態 |
| ストップ | 單 | 變成「ストップ」狀態 |

| 魔法 | 對象 | 效果 |
|---|---|---|
| ブライン | 單 | 變成「暗闇」狀態 |
| コンフュ | 單 | 變成「混亂」狀態 |
| スリプル | 單 | 變成「睡眠」狀態 |
| サイレス | 單 | 變成「沈默」狀態 |
| ブレイク | 單 | 變成「石化」狀態 |
| デス | 單 | 變成「戰鬥不能」狀態 |
| ドレイン | 單 | HP吸收 |
| ペイン | 單 | 變成「毒、沈默、暗闇」狀態 |
| バーサク | 單 | 變成「バーサク」狀態 |
| レビテト | 單 | 變成「レビテト」狀態 |
| ゾンビ | 單 | 變成「ゾンビ」狀態 |
| メルトン | 單 | [illegible]屬性的傷害+變成「體力0」狀態 |
| ライブラ | 單 | 可得到目標的情報 |

## 戰鬥時會發生的「異常狀態」

角色的狀態產生變化（異常）通常是由魔法及ST攻擊等所引起的，而其效果從構成戰鬥上的障礙到對戰鬥有利等，種類相當地多。在這裡，玩家將可以充分地熟悉每一種狀態的影響及其解除方法。







**活用**

將具有使狀態發生異常的魔法，與ST攻擊和ST防禦(P.016)接合後，在攻擊時會追加效果，防禦時則會防止狀態異常。



| 狀態 | 說明 | 解除方法 |
|---|---|---|
| 戰鬥不能、即死 | [illegible] | [illegible] |
| 毒 | [illegible] | [illegible] |
| 石化 | [illegible] | [illegible] |
| 暗闇 | [illegible] | [illegible] |
| 沈默 | [illegible] | [illegible] |
| ゾンビ | [illegible] | [illegible] |
| 睡眠 | [illegible] | [illegible] |
| バーサク | [illegible] | [illegible] |
| ヘイスト | [illegible] | [illegible] |
| スロウ | [illegible] | [illegible] |

## ABNOMAL STATUS

### ストップ
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### リジェネ
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### プロテス
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### シェル
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### リフレク
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### オーラ
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### カーズ
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### 死の宣告
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### 無敵
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### 石化中
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### レビテト
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### 混亂
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### ダブル
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### トリプル
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

### ぼうぎょ
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

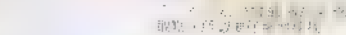
### 體力0
[illegible]

| | |
|---|---|
| 変化原因 | [illegible] |
| 解除方法 | [illegible] |

## 魔法要從敵人身上誘取！

本作的魔法系統與之前完全不同，既無法「購買」也無法「學習」，而是要從敵人身上「誘取（ドロー）」出來。而誘取出來的魔法，玩家可以選擇要予以「儲存（ストック）」（放入魔法清單中，最多可儲存100個。但一次最多只能誘取9個）或是「施放（はなつ）」（立刻使用）。此外，原野上也存在著「誘取點（ドローポイント）」，所以也可以從誘取點獲得魔法。











### ■「誘取」之後可以採取的行動

#### 依目的來運用「儲存」和「施放」

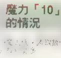
誘取出來的魔法基本上要予以「儲存」，這是為了利用下一頁所要介紹的「接合」做準備。但是，有時也要因應狀況來「施放」，比如說在危急的時候僅要施放「ケアル」這種回復系的魔法。

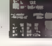


## 誘取數的關鍵是角色本身的「魔力值」！？

在一次的「誘取」中所能「儲存」的魔法數量，雖是經由某一程度的亂數來決定，基本上魔力值越高，誘取數就會越多。但由於敵人魔力值的高低也會影響誘取數的多寡，所以沒有辦法每次都誘取到許多的魔法。

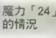
**魔力「10」的情況**







**魔力「24」的情況**







# Junction System

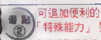
## 接合系統

THIRD STEP

可以稱得上是本作戰鬥系統中「最大要點」的接合系統。有關此項系統的組成以及使用方法等，都在下面為大家做完整的解說。

### 要點① 利用「魔法接合」強化角色

角色的強化，除了靠等級的提昇之外，另外還可藉由「各能力值之項目和魔法進行接合」等方法來提升角色的能力■．上述方法，就是利用G.F.的「特殊能力」與某魔法進行接合，如此就可使角色的能力值得到不同幅度的提昇．如果使用得當的話，那麼即使等級不高也能創造出



魔法接合　P.016

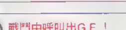
### 要點② 可追加便利的「特殊能力」！

G.F.除了擁有可進行魔法接合的「接合特殊能力」之外，它還可以依序記住具有各式各樣不同效果的特殊能力．關於這方面，不單是只有在戰鬥的時候而已，在遊戲中的任何地方都可以感受到它的好處．希望玩家能善加利用G.F.所擁有的「特殊能力」，然後來順利地進行遊戲

特殊能力接合　P.018

### 要點③ 戰鬥中呼叫出G.F.！

G.F.在遊戲中所扮演的角色，相當於以往所出現過的「召喚獸」．戰鬥中，以G.F 指令叫出被接合的G.F.的話，那麼就能發揮出比普通魔法還要強的攻擊威力，或者是各種不同的支援效果．因此，在進行特殊能力的接合時，希望玩家也能考慮到G.F.所發揮出來的效果



G.F.介紹　P.026

### ■G.F.接合的概念

G.F.（召喚獸）並不是只有在戰鬥中被召喚出來的這個功用而已，它也是在進行「角色調整」等部份中，所不可或缺的重要要素。不論是魔法的誘取也好，戰鬥中使用道具也好，這些都和G.F.有所關聯。因此，在這裏就我們就要以右邊的3個優點為例子，為大家說明G.F.的利用方法。

# 角色能力值的提昇！

配合玩家的等級來進行角色的調整，這可以說是把G.F 和角色進行「接合」的最大理由之一。和G.F完成接合的角色，接著再透過選單的ジャンクション把「魔法」與各項能力值接合，如此就可以使該項能力值提升。而這也是本遊戲之「角色成長・強化」系統中，最重要而且也是最不可忽視的一個中心支柱。希望大家能好好地加以利用。



G.F.接合狀態

## ■利用誘取來收集魔法

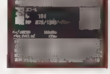



JUNCTION!

魔法

以「さいきょう」進行裝備





認為「一個一個地進行接合太過麻煩的人」，可以選擇選單中的「さいきょう」 如此一來，電腦就會自動地從「たたかう・まほう、ぼうぎょ」的其中之一進行所謂的「最強接合裝備」處理 不過，屬性防禦最好還是自己動手。

## ■提昇體力值、增加攻擊・防禦屬性

在進行魔法的接合時，可以進行接合的能力值只限於「G.F.已經習得的接合特殊能力（P.020）」。接著，依接合的魔法種類以及個數，來決定能力值的提昇幅度。另外，屬性攻擊、防禦及ST攻擊，防禦等是指攻擊時追加特定屬性及狀態變化，和增加對特定屬性、狀態變化的抵抗力。





## ■可進行魔法接合的13項能力值

在此要將前面也曾為大家提及過的「可進行魔法接合的13項能力值」做一番介紹。想要將這些能力值全部和魔法進行接合的話，那麼1位角色可能必須要先與數個G.F.進行接合才行吧。各能力值和魔法之間的相容性（何種魔法提昇的幅度較大），可參照前述（P.010）之魔法效果來進行確認，然後藉此來打造出一位強力的角色。



**HP**　角色的最大HP。接合回復系魔法（尤其是リジェネ等）可獲得極大效果。

**力**　和物理攻擊所給予的傷害有關，接合攻擊系魔法較佳，而且是越強越好

**體力**　和物理傷害力都有關的防禦力值。接合防禦、回復系魔法可獲得極大效果。

**魔力**　影響魔法的威力和效果，最好能夠接合強力的攻擊系魔法。

**精神**　與狀態發生變化的機率（成功與否）有關，最好能夠接合防禦魔法攻擊的魔法。

**早さ**　和ATB量表的累積速度，以及戰鬥開始時的累積量有關，接合時間魔法較佳。

**回避**　和物理攻擊的回避率有關，與「トリプル」接合的效果最好。

**命中**　和物理攻擊的命中率有關，建議最好把「トリプル」接合過來。

**運**　影響「ぶんどる」盜取道具時的成功率，可提昇運數值的魔法不多……。

**屬性攻擊**　為物理攻擊加上雷、冷氣、毒、水、風、地等屬性，接合的魔法愈強，效果愈好。

**屬性防禦**　為角色加上屬性防禦，50%表傷害減半，100%表無效，★表吸收（HP回復）

**ST（狀態）攻擊**　為物理攻擊加上狀態變化，數值以%表示，當然數值越高成功率也就越高。

**ST（狀態）防禦**　為角色加上狀態變化的耐性，當數值為100%時，狀態變化攻擊將無效。

## 左右角色成長、個性的「アビリティ(特殊能力)」

G.F.(召喚獸)持有各種接合系統所不可或缺的「特殊能力」。特殊能力依用途之不同，大致上可分成6個大類。不只是戰鬥而已，在遊戲中的各個場景，不同的特殊能力將會發揮出不同的效果。在6種特殊能力中，「指令・角色・隊伍」這3個特殊能力，只要透過選單接合項目將它接合到角色身上，如此就可發揮效果。不過，其他3項特殊能力，則必須在G.F.「習得」之後才能使用。



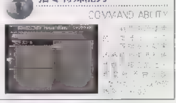

### 接合特殊能力

JUNCTION ABILITY



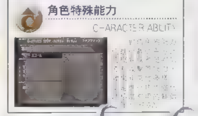

### 指令特殊能力

COMMAND ABILITY

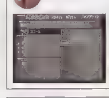
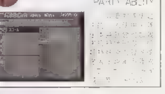
### 角色特殊能力

CHARACTER ABILITY



### 隊伍特殊能力

PARTY ABILITY

### G.F.特殊能力

GF ABILITY



### 選單特殊能力

MENU ABILITY



## 希望能學得這些！「建議使用」的特殊能力

### 攻擊＋盜取
バハムート
ぶんどる

### 大幅回復ＨＰ！
リヴァイアサン
かいふく

### 物理攻擊完全防禦
ブラザーズ
ぼうぎょ

### 減低戰鬥發生率
エンカウント半減

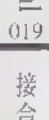
### 發現魔法誘取點／儲存點
セイレーン
隠ポイント發見

### 増加魔法接合框
カーバンクル等
アビリティ×3

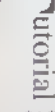
## ■G.F.等級提昇時 特殊能力也會增加！

召喚獸最初只持有12、13個特殊能力（未修得的能力也包含在裏面）。不過，隨著等級的提昇，以及透過ＡＰ的取得來修得既有的能力之後，就會陸續地出現其他新的特殊能力。這些特殊能力，有些是已修得特殊能力的「強化版」，有些則是全新的特殊能力。

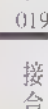










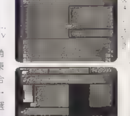
## 瞭解特殊能力的效果

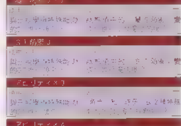
# 接合特殊能力

JUNCTION ABILITY



接合特殊能力，是一種可以將角色能力與魔法相互接合在一起的東西，主要的內容就如下面所示。接合的順序是，將G.F.和角色進行接合→進入接合選單→選擇「まほう」→選擇狀態數值後，決定要接合的魔法。





**[illegible] J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的[illegible]，變成可[illegible]

**力 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的力，變成可[illegible]

**體力 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的體力，變成可[illegible]

**魔力 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的魔力，變成可[illegible]

**精神 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的精神，變成可[illegible]

**[illegible] J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的[illegible]，變成可[illegible]

**命中 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的命中，變成可[illegible]

**屬性攻擊 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的屬性攻擊，變[illegible]

**屬性防禦 J**

與[illegible]學得特殊能力的G.F.進行接合，就能將二者的屬性防禦，變成可與[illegible]魔法接合。

[illegible]

**[illegible] J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的[illegible]，變[illegible]

**[illegible]防禦 J**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，就能將二者的[illegible]防禦，變[illegible]

**アビリティ×3**

與[illegible]學得特殊能力的[illegible]，[illegible]

**アビリティ×4**

與[illegible]學得特殊能力的G.F.進行接合，[illegible]的可[illegible]接合[illegible]變成4個。

[illegible]



# 指令特殊能力

COMMAND ABILITY

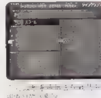


如名稱所示，這是一種可以在戰鬥中被拿來當作是指令使用的特殊能力。在本作的戰鬥指令中，除了固定的「たたかう」之外，玩家另外還可以將自己Junction的指令特殊能力，放到其他3個戰鬥指令空格內來使用。此類特殊能力也包含了「まほう」、「アイテム」等基本的指令。



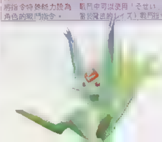
## ■對3個指令空格做最佳的組合

不論是多麼便利的指令特殊能力，由於除了「たたかう」之外，最多只能設定3個指令特殊能力，如果弄得不好的話，有可能會連「ドロー」和「まほう」這些基本的指令都變得無法使用。因此，進行指令特殊能力的設定時，一定要做仔細的考慮才行。





| 能力 | 使用條件 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「まほう」[illegible] |
| GF | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「GF」戰鬥指令。 |
| [illegible] | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「ドロー」（擠取魔法）指令。 |
| アイテム | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「アイテム」[illegible] |
| カード | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「カード」（使敵人變成卡片）戰鬥指令。 |
| [illegible] | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「ぼうぎょ」[illegible] |
| かいふく | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「かいふく」（回復）戰鬥指令。 |
| すいとる | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「すいとる」（吸收目標HP）戰鬥指令。 |
| そせい | 將指令特殊能力設為角色的戰鬥指令。 | 戰鬥中可以使用「そせい」（相當於魔法的レイズ）戰鬥指令。 |

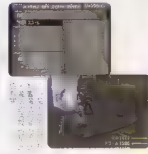


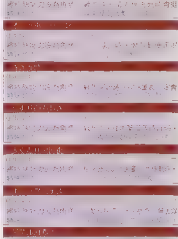
# 角色特殊能力

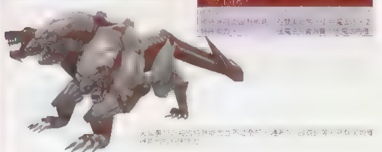
CHARACTER ABILITY



提昇角色的狀態值（不使用魔法接合），或是附加特殊的技能等，都是屬於這類的特殊能力。由於角色的「弱點」獲得了一定的輔助，因此冒險的樂趣相信也會因此而獲得提昇。另外，「狀態值＋ %」型的角色特殊能力之中，還有更高級的能力存在。







# 隊伍特殊能力

PARTY ABILITY



隊伍特殊能力，雖然是隊伍本身所附有的特殊能力，不過該項能力的設定卻和隊伍內的單一角色無關。另外，雖然此類特殊能力的種類並不多，不過和沒有使用的情形相比的話，可以很明顯地看出，它能使玩家「要更容易地進行冒險」。



[illegible]

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | 效果 |
| [illegible] | 防止敵人的「突襲攻擊・[illegible]攻擊」並使[illegible]要上昇。 |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible]特殊能力。 | [illegible]機率降至1/2 |

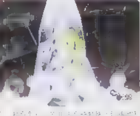
| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible]特殊能力。 | [illegible]的[illegible]存點。 |

# G.F.特殊能力

G.F. ABILITY



G.F.所擁有的特殊能力群。以召喚魔法做為戰鬥主要手段的話，那麼就要設法學得這類特殊能力。其中，較特殊的是「おうえん」。這項特殊能力，在戰鬥中進行召喚時，只要按下選擇鈕就會發動，而且它的威力會隨著●按鈕的連打而改變（75～250%）。



[illegible]

| [illegible] | |
|---|---|
| 使用條件 | 效果 |
| G.F.[illegible]行習得特殊能力 | 召喚魔法所給予的傷害增加10%。 |

| [illegible] | |
|---|---|
| 使用條件 | 效果 |
| G.F.自行習得特殊能力。 | G.F.的最大HP增加10% |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| G.F.[illegible]力。 | [illegible]定傷害的[illegible]。 |



# 選單特殊能力

MENU ABILITY



這是角色不需要和G.F.進行接合，而且除了戰鬥以外任何時候都可使用（或是獲得效果）的特殊能力。雖然這裏所介紹的，都是從道具到魔法或是其他道具精製而成的東西，不過除此之外還有許多其他持有各式各樣效果的特殊能力存在。出現的話，試著去習得看看吧。



| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

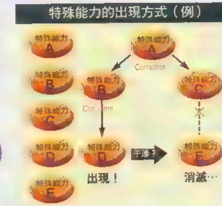
| [illegible] | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |





## 依玩家之不同，可學得的能力就不一樣？

如前所述，G.F.的特殊能力會隨著等級的提昇和既存特殊能力的修得而增加新的特殊能力。不過，由於此種「增加的方法」具有一定的法則，而且依修得順序之不同，有些特殊能力將會無法增加。因此，依G.F.特殊能力習得狀況之不同，所產生出來的特殊能力就會有很大的差別。




### 忘記也是必要的事？

ABILITY

■特殊能力的「忘記方法」

G.F.並不是可以無限制地去習得特殊能力的，它的最大可習得限界是22個。那麼，在習得22個特殊能力之後，是否就完了呢？當然沒這回事。「忘れ草」，從名稱就可看出，只要使用這項道具將不必要的特殊能力忘掉，G.F.就可以再去習得新的特殊能力。

新的特殊能力的出現，和所習得之特殊能力的選擇有很大的關係。出現的法則，基本上都是大同小異。那就是在修得某個特殊能力之後，原先應該在另外一條線出現的特殊能力就會因此而無法出現。









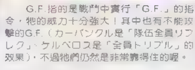
# Guardian Force

## G.F.（召喚獸）



イフリート：炎屬性攻擊

## G.F.以指令來發揮力量

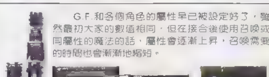


G.F.指的是戰鬥中實行「G.F.」的指令，牠的威力十分強大！其中也有不能攻擊的G.F.（カーバンクル是「隊伍全員リフレク」、ケルベロス是「全員トリプル」的效果），不過牠們仍然是非常靠得住的喔。

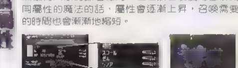


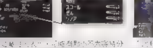
## 提高屬性速度UP!

G.F.和各個角色的屬性早已被設定好了，雖然最初大家的數值相同，但在接合後使用召喚或同屬性的魔法的話，屬性會逐漸上昇，召喚需要的時間也會漸漸地縮短。



SPEED UP!





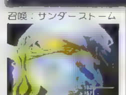




■召喚＆特殊能力LIST

ケツァクウァトル 屬性：雷

召喚：サンダーストーム



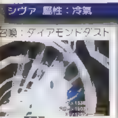
ABILITY LIST

不能缺少的人物－G.F.，在這裡來看看牠們全部的能



## シヴァ 屬性：冷氣

召喚：ダイアモンドダスト





ABILITY LIST



- おうえん
- 冷氣魔法精製

## イフリート 屬性：炎

召喚：地獄の火炎



ABILITY LIST

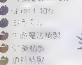
- おうえん
- 炎魔法精製

## セイレーン 屬性：－

召喚：サイレントヴォイス



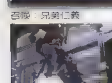
ABILITY LIST



- SP防禦UX2
- 召喚魔法＋10%
- おうえん
- 道具精製

## ブラザーズ 屬性：地

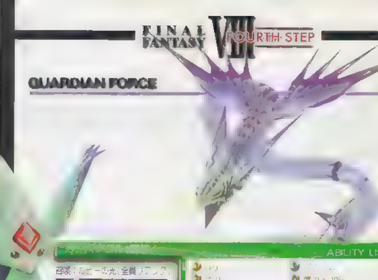
召喚：兄弟仁義



ABILITY LIST

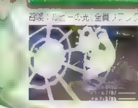
- 召喚魔法＋10%
- おうえん

## GUARDIAN FORCE



### ABILITY LIST

召喚：[illegible]の光（全員[illegible]）



| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 魔力＋20% |
| 魔力J | カウンター |
| ST攻撃J | [illegible] |
| [illegible] | 回復薬精製 |
| [illegible] | |
| [illegible] | |
| [illegible] | |

### ABILITY LIST

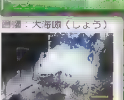
召喚：暴風圏突入



| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| 属性攻撃J×2 | [illegible]＋10% |
| [illegible] | [illegible]＋10% |
| [illegible] | おうえん |
| [illegible] | |

### ABILITY LIST

召喚：大海嘯（しょう）



| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible]＋25% |
| [illegible] | [illegible] |
| 属性防御J×2 | [illegible]＋10% |
| [illegible] | [illegible]＋10% |
| [illegible] | おうえん |
| [illegible] | [illegible]魔法精製 |
| [illegible] | |
| [illegible] | |


ケルベロス 属性：ー
ABILITY LIST
アレクサンダー 属性：聖
ABILITY LIST
召喚：聖なる審判
精神+20%
召喚魔法+10%
あうえん
バハムート 属性：無
召喚：メガフレア
召喚魔法+10%
あうえん
Tutorial
029
召喚獸系統介紹

## 選單的內容&設定畫面的利用方法

### ■選單畫面

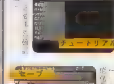


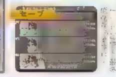
除了接合、特殊能力系統之外還有許多其他的用途，因此打開選單畫面的次數可以說相當的頻繁，如果玩家不想在開始遊戲的時候就被弄得一頭霧水，那麼請好好地掌握這裡介紹的內容。除此之外，這裡還要為玩家解說：當選擇「設定畫面（コンフィグ）」時，在設定畫面進行各種設定變更的詳細情形。

| | |
|---|---|
| ジャンクション | 列出可以進行結合的G.F.和魔法的「結合畫面」。 |
| アイテム | 顯示道具列表，可以整理或使用道具。 |
| まほう | 可以指定、使用、整頓[illegible]擁有魔法的角色。 |
| ステータス | 顯示角色的狀態，在此按[illegible]按鈕會顯示特殊技。 |
| G.F. | 可以看到G.F.的狀態和學會的特殊能力列表，也可以進行各種[illegible]。 |
| アビリティ | 可以顯示、使用該項特殊能力列表。 |
| いれかえ | 可[illegible]在能記錄的場所替換隊伍成員。 |
| カード | 顯示目前為止獲得的卡片。 |
| コンフィグ | 顯示設定畫面，在此可以進行各種設定的變更。 |
| チュートリアル | 可以看選手把操作和各種系統、魔法、道具等的解說。 |
| セーブ | 可以在記錄點上或世界地圖上記錄遊戲資料。 |

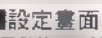





### ■設定畫面





| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 切換音效ステレオ/モノラル | [illegible] | 可以變更手把按鈕的功能 |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible] | | |
| [illegible] | [illegible]的機能ON/OFF，設定在ON時會在戰鬥和事件中體驗到震動的快感。 | | |



# 收集・戰鬥 富有樂趣的卡片世界

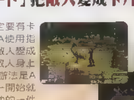
CARD WORLD

在本遊戲中的卡片遊戲，它的內容和規模已經不能算是一般的迷你遊戲！這裡將為玩家解說它的系統和遊戲的規則＆技巧。



指令 特殊能力

## 以「カード」把敵人變成卡片

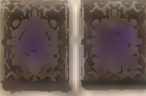






想玩卡片遊戲，當然身上一定要有卡片才行，得到卡片的方法如下：A使用指令能力的「カード」把戰鬥中的敵人變成卡片。B戰鬥結束後，從打倒的敵人身上拿到……。最快而且最有效率的辦法是A「把敵人變成卡片」。不過在戰鬥一開始就想把敵人變成卡片是不太容易成功的一件事情，最好能先和敵人廝殺一陣子，將敵人的HP削減到一個程度以下，再使用上述的指令，成功的機率會比較高。











## 按 ▢ 按鈕和NPC展開對話與戰鬥

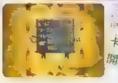
常會一定數量的卡片之後，想找個人比試比試看誰厲害，這也是人之常情。在遊戲中登場的NPC（玩家無法操作的角色），幾乎所有的人都會對於你所提出的卡片遊戲邀請提出回應，因此玩家不必擔心找不到較量的對象，只怕你"牌技"不如人而輸光手上的卡片。

平常按●按鈕可以進行通常「對話」，不過當玩家想玩卡片遊戲時，請按●按鈕和別人交談。這時，對方會問你「要玩卡片遊戲嗎？」，回答時選擇「はい(是)」即可展開卡片大戰。









卡片大戰開始！



# 卡片遊戲的基本規則



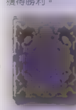


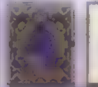
卡片遊戲的基本規則是「放新卡片的時候，鄰接對手的卡片如果比對面卡片的數字小的時候將被翻開，歸放新卡片的玩家所有」。用文章解說可能有些複雜，詳細情形請看右邊的圖解。翻開卡片之後，最後看哪一方有較多自己顏色的卡片，由多的一方獲得勝利。



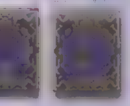














# 使用特殊條件的規則

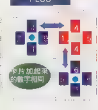


放新卡片的時候，如果滿足「上下左右任兩方有敵人的卡片」的條件，將適用以下介紹的 2 個追加規則：「SAME」和「PLUS」。這 2 個追加規則可以「用一張卡片一口氣翻開對方 2 張卡片」，是非常有效的規則。不過它們屬於所謂的「地方規則」，因此常常會發生「在某個城鎮能使用，卻在別的城鎮無法使用(因人而異)」的情形。

## SAME




## PLUS



## 利用連鎖來個大反擊！

前頁介紹的「SAME」和「PLUS」任何一個條件成立，被翻開那2張卡片的前面還放有對手的卡片時，這些卡片會成為「連鎖」的對象。在發動「SAME」、「PLUS」後，這次將進行「基本規則」的判定，如果數字小的時候就會發生「連鎖」！



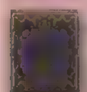




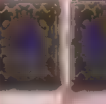














## 對應特殊規則

在此為玩家介紹會讓戰鬥優勢變化的2個特殊規則，對戰區的外圍變成A的「WALL SAME」和在格子放基本牌、卡片的數字隨屬性變化的「ELEMENTAL」。



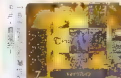
### WALL SAME

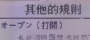
為了讓外圍全部變成A，如果一方有A的卡片就能輕鬆地作出SAME。另外以PLUS或連鎖為目標，應該會比較容易達成。



### ELEMENTAL

此項規則作了以下的變化：格子上放的基本牌如果是相同屬性，則卡片的數字會「+1」；不同屬性或沒有屬性的卡片數字會「-1」。





### 其他的規則

**オープン（打開）**

卡片遊戲圖開的狀態下決勝負，牌面一目了然，講求的是戰略的熟練程度。

**ランダムハンド（隨機抽牌）**

從手中持有的卡片當中任意選出5張牌，如果選到的5張卡片都是垃圾卡的話……。

**サドンデス（延長賽）**

雙方不分勝負的時候，繼續玩到勝負[illegible]，一定要分出輸贏才行？

ワン：贏的一方從輸的一方選一張想要的卡片。 タイレクト：贏的一方得到全部被翻開的卡片。
ディフ：贏的一方獲得勝敗的張數份量的卡片。 フル：贏的一方獲得全部的卡片。




的傭兵養成學校

與死亡相鄰的戰場

在享受著短暫安逸的城鎮中

在各種場所、狀況下展開的故事

各種感情的錯綜交會

偶爾，自己的命運發生了大轉變

與人們的相遇

不久旋即變成對峙

形成一股戰勝艱辛試鍊的力量

## Squall Leonhart

身高：177cm

Birth：8.23

Blood：AB

個性堅毅冷靜擁有極高潛力的SeeD候補生。

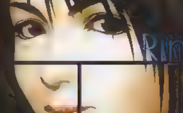
本篇的主角。基本上，……會加入……感情的人。……美的傭兵。冷漠……對顯與人……



ム（ガーデン）……
……
……
用的武器ガンブレード……目前
使用者極少……能力……
高

レジスタンス組織「森のフクロウ」年輕首領

[illegible]自由奔放的生活方式，最討厭受拘束，個性[illegible]、[illegible]處理，並且還有[illegible]



# Rinoa Heartilly

リノア・ハーティリー

Age：17

身高163cm

使用武器：ブラスター[illegible]

Birth：3.3

Blood：不明

**ATTENTION**

[illegible]バラム[illegible]ーデン的工作員[illegible]工作，[illegible]以參加[illegible]ガーデン主辦的宴會，宴會[illegible]了スコール，同時也[illegible]

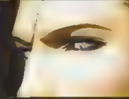






將スコール視為競爭對手，[illegible]ム・ガーデン的問題人物

擁有優秀的素質，因[illegible]能力，所以並未[illegible]會有[illegible]他人的言行[illegible]





[illegible]



# Seifer Almasy




## [illegible]別校轉來的SeeD候補生
## [illegible]個吊兒郎當的開朗女孩

[illegible]的氣氛，[illegible]。是個天真爛漫，像[illegible]，[illegible]會道出驚[illegible]之語使周[illegible]的[illegible]。



## 精神充沛！
## 全[illegible]都可當武器的格鬥角色

任何事情都[illegible]自己的意志來行動，[illegible]的[illegible]最不擅長。情緒的起伏激烈，任何事都表現[illegible]；說的好聽一點就是個性非常地正直。是個每日[illegible]鍛鍊自己的[illegible]力型角色。

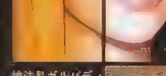


Age：[illegible]
身高：[illegible]
使用武器：[illegible]
Birth：[illegible]
Blood：[illegible]




キスティス
トゥリーブ

Age：18
身高：172cm
Birth：10.4
Blood：A



槍法是ガルバディア・ガーデン第一
虛無且愛搭訕的狙擊手

射擊的能力是被公認無出其右的……且玩世不恭的……用。但是他那輕率的表現……認真的個性。

アーヴァイン
キニアス

Age：17
身高：185cm
使用武器：
Birth：11.24
Blood：A




Irvine Kinneas



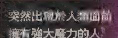

## 出現在スコール夢中 ガルバディア軍的士兵

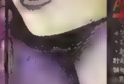
Age：27
身高：181公分

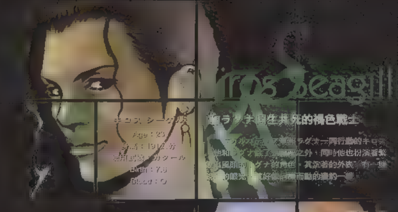



## 突然出現於人類面前 擁有強大魔力的人

很久很久以前魔女就以不同的形態出現，利用恐怖的手法來支配人類……但是，現代的魔女……其目的仍然是個謎，究竟她的目的是……







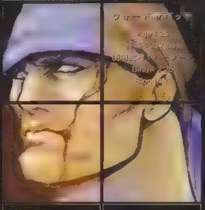
## Kiros Seagill

キロス・シーゲル

Age：23
身高：191.2 公分
使用武器：カタール
Birth：7.5
Blood：O

### 與ラグナ同生共死的褐色戰士

[illegible]ラグナ一同行動的キロス，他和ラグナ[illegible]之外，同時他也扮演著[illegible]隨興的ラグナ的角色，其沉著的外表[illegible]有一[illegible]的眼光[illegible]好[illegible]而動的獵豹一樣。



## Ward Zabac

ウォード・ザバック

Age：25
身高：[illegible]
使用武器：ハープーン
Birth：2.25
Blood：[illegible]

### 在ラグナ部隊裡以怪力自豪的威猛巨人

與ラグナ[illegible]相同的部隊服[illegible]，[illegible]自怪力的他能夠自由地揮動稱為「ハープーン」的巨大魚叉。[illegible]性格出乎意料與外[illegible]不符，反而相當[illegible]，與[illegible]們[illegible]話時給人一種[illegible]的感覺。

## Cid Kramer

シド・クレイマー

### 深得學生愛戴的バラム・ガーデン學園園長

バラム・ガーデン的創始人，シド[illegible]是現任學園園長。[illegible]人[illegible]以想像他[illegible]養成[illegible]培[illegible]良好[illegible]，是其教育[illegible]深得學生們的[illegible]與支持。

# Mdomba

## 生活於沙漠 重視情義的獸人系民族

[illegible]並非個人的名字，而是該種族的名稱。[illegible]中，所以警戒心相當的[illegible]的面前。另外，重視情義的他[illegible]一輩子也不會忘掉的。

## 看似能依賴的大男人 其實卻是個[illegible]且頭腦簡單的人

風紀委員的他常在サイファー身邊出現。因名[illegible]長相的緣故，給予[illegible]一種[illegible]印象，但其實有時候他相當遲鈍。[illegible]



## 非常迷戀サイファー的神秘美女

[illegible]的身邊出[illegible]但其實死地[illegible]サイファー的[illegible]無法想像[illegible]サイファー[illegible]

FINAL FANTASY VIII

# EVENT GUIDE
## 事件攻略

本遊戲壯大的劇情故事終於開始了，為了讓遊戲能順利的進行下去，本攻略記事將依據遊戲劇情事件的發展排[illegible]。請玩家們務必「只在」自己攻略卡住時才打開本單元參考攻略的內容。



「ガーデン」是一所完全和政府及軍隊等組織無關的私立士[illegible]訓練學校，其經費來源完全來自將畢業生送往世界各國的軍隊後所收受的代價，[illegible]是「委託金」的供給。

# GARDEN

# FINAL FANTASY VIII

サイファー・アルマシー，在バラム・ガーデン裡與スコール齊稱，具備相當高的才能的學生。然而由於本身過於以自我為中心，對[illegible]令持反抗的態度，因此[illegible]一般ガーデン的學生們視為最高榮譽的「SeeD」便成為相當困難的事情了。

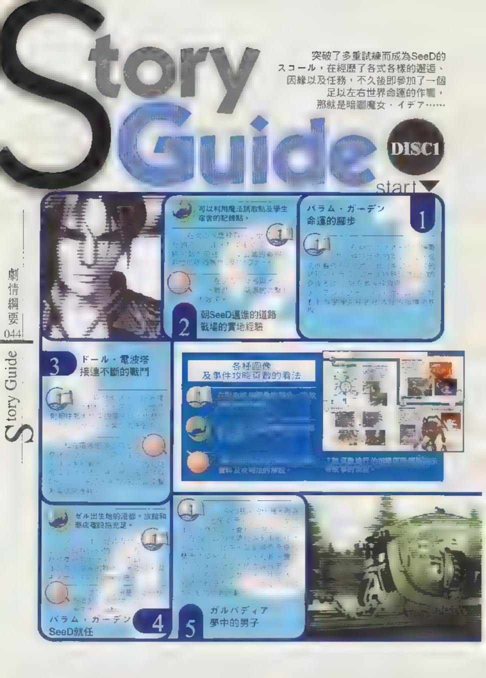
隱藏在他心中對於スコール的[illegible]心終於爆發出來了。[illegible]的時候，サイファ居然使用了被禁止的魔法，同時還在スコール面前留下了[illegible]……

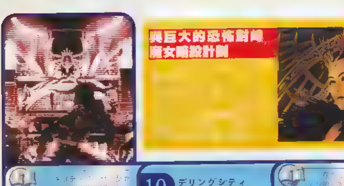
[illegible]也[illegible]夠這麼做了

[illegible]更進[illegible]

[illegible]可能是[illegible]這點吧

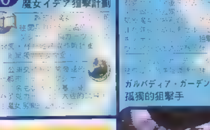

一可以選擇的路實在太少了。
有時候甚至只有一條路可以選，
在這極少的可能性中自己所作的選擇，
竟然將自己帶到這個地方。
因此，我對自己所作的選擇……
SeeD
業生一倍以上。他們被組織所派遣的任務包含
戰場、保護重要人物、鎮壓暴
為有關的任務。
スコール參與在每個ガーデン學生們心中都想
要通過的SeeD入隊考試，在第一次的挑戰時便輕
鬆的通過這場試驗，他也因此獲得了自己一直想要
的「與媒人的人際關係」無緣的生活
絕對的是命運
「遭遇」解開了命運的韁繩。
掌握著強大魔力的「女性」，有關她的誕
生與存在等一切事物幾乎都被層層謎團所緊緊
的裹了起來，唯一知道的便是她的存在與
血源關係無關，她是在「力量的繼承」下
繼承了這股力量而產生的下一代魔女。到底，
在命運的龐大力量下，繼承了這股壓倒性魔力
的她所感受到的快樂與苦惱為何？
WITCH

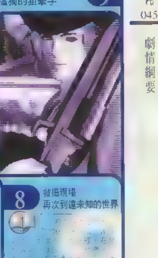

Story Guide
突破了多重試練而成為SeeD的
スコール，在經歷了各式各樣的邂逅、
因緣以及任務，不久後即參加了一個
足以左右世界命運的作戰，
那就是暗殺魔女・イデア……
DISC1
start
1
バラム・ガーデン
命運的腳步
可以利用魔法誘取點及學生宿舍的記錄點。
2
朝SeeD邁進的道路
戰場的實地經驗
3
ドール・電波塔
接連不斷的戰鬥
各種圖像
及事件攻略頁數的看法
ゼル出生地的港都，旅館和商店設施充足。
4
バラム・ガーデン
SeeD就任
5
ガルバディア
夢中的男子
劇情綱要
044
Story Guide

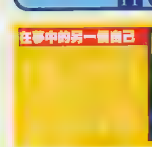

與巨大的恐怖對峙
魔女暗殺計劃


デリングシティ
對決　SeeD對イデア
11

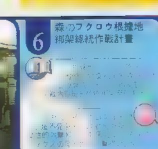

10
デリングシティ
魔女イデア狙擊計劃


ガルバディア・ガーデン
孤獨的狙擊手
9

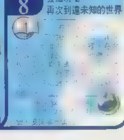


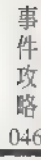

在夢中的另一個自己




6
森のフクロウ根據地
綁架總統作戰計畫


ティンバー
襲擊播放電台
7


8
發掘現場
再次到達未知的世界






# OPENING

在傭兵養成學校・バラム・ガーデン
サイファー和スコール
是成績最為優秀的兩位學生
作為自我訓練而開始的
這場戰鬥
是ガンブレード的對決
由於兩人平日強烈的敵對
兩人的攻防戰異常的白熱
趁著サイファー短暫的空隙
スコール揮出致勝的一擊

サイファー突然使出
原本禁止使用的魔法
一時之間往後退的スコール
馬上擺好了架勢，繼續應戰
就在這一進一退的攻防中
瞄準到スコール眉心的瞬間
サイファー便立即扣動扳機
鮮紅的鮮血流到了眼角
激發了スコール的鬥志
隨著スコール的ガンブレード
也劃傷サイファー的額頭
兩人在對方額頭所留下的傷痕
同時在彼此的心中
刻下了不可避免的宿命…

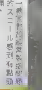



## ■醒來的時候已經在床上了…

原本還在進行激烈的自我訓練戰鬥的スコール，一下子就躺在ガーデン醫務室的床上了。好像是在那場戰鬥之中失去了意識，而誰輸誰贏已經不記得了。但是額頭上的傷所帶來的痛苦，彷彿在訴說那場戰鬥的激烈。醫療人員カドワキ在確認スコール的情況已經穩定下來以後，便和負責的教官聯絡，請她過來。不久，一位女性出現在醫務室，在看見スコール發呆的神情之後，不禁微笑了起來。她就是スコール的指導教官・キスティス・トゥリープ。



↑可以在這裡為主角取スコール以外的名字。



↑教官對於總是沒精神的スコール感到有點頭痛。



## ■為了SeeD選拔考試，開始做預習

回到教室之後，課外輔導便開始了。因為放學後會有SeeD的選拔考試，所以スコール非接受輔導不可。因為如果拿不到學分，就不能參加SeeD的考試。課外輔導的地點是ガーデン東邊的炎の洞窟。教官キスティス也會同行，所以スコール和她約在校門前會合。不過不要忘了用在自己桌上的「學習用パネル」來預習。只要看預習・復習的項目，就可以得到G.F.「ケツァクウァトル」和「シヴァ」。




↑同行的キスティス會先在校門前等，不妨在校內探索一下。




↑為了能順利地進行戰鬥，在這裡一定要得到G.F.。




↑可以複習學[illegible]ガーデン[illegible]還有G.F.的詳細情報



在課外輔導學習



## ■在走廊的轉角…碰！

用「學習用パネル」預習一遍後，就可以到走廊去。接著會在走廊轉角和一個女孩相撞，幸好那個女孩子沒有受傷的樣子。她是今天才轉到バラム・ガーデン的轉學生，而且第一天就遲到，是一個有點脫線的女孩。而在這裡會出現要不要帶她瀏覽學校的選項。不管選擇哪一個，都不會影響以後的發展。

教室前走廊



↑在一樓大廳有指引パネル，說明ガーデン的校區設施。



↑[illegible]是不可以進去[illegible]不過看了了解ガーデン的構造，還是答應她好了…

## バラム・ガーデン導覽




### ■校風自由的ガーデン有許多的設施

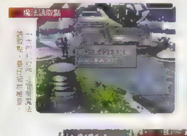
バラム・ガーデン，有種讓人無法聯想到是傭兵養成學校的平靜氣氛。在餐廳的麵包爭奪戰以及校慶的準備，都和普通學校沒有兩樣，唯一一個比較特別的設施，就是飼養著怪物的訓練設施。在學生宿舍會發現スコール的房間，可以在這裡休息（回復）以及儲存。



一キスティス[illegible]在校門前等候，不[illegible]以先[illegible]一趟

2樓只有教室，不過到時也會有[illegible]的改變。

## 注意地點



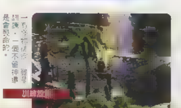
魔法誘取點

一大廳[illegible]魔法誘取點，要仔細搜查。



學生餐廳

一[illegible]，可見競爭有多麼激烈。



校園

一在[illegible]的轉學生，是校慶執行委員，要幫忙嗎？

訓練設施

一[illegible]，一個不留神還是會喪命的。

## ■在灼熱世界的首次實戰

在校門前和キスティス會合以後，便立刻往炎の洞窟前進，目標是要打倒位於洞窟最深處的イフリート。還有，這個測驗有限制時間，在進入前可以選擇10、20、30、40分的其中之一。而進入前也不要忘了和G.F.接合。在洞窟裡，可以從ブエル身上誘取到ブリザド，在頭目戰可發揮功效。






## 炎の洞窟的考驗

## 和イフリート的戰鬥

## ■冷氣系的攻擊很有效

一到達最深處，就要和頭目イフリート對決。擁有炎屬性的イフリート對冷氣的抵抗力很弱，使用ブリザド會比普通攻擊更有效，也可以配合G.F.シヴァ來攻擊。絕對不要使用ファイア，因為牠會吸收炎的能量而回復HP。打倒イフリート以後，牠就會成為G.F.來幫助我方。



DATA 資料

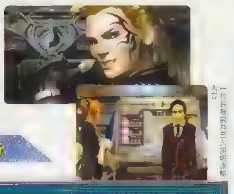
| イフリート | |
|---|---|
| HP | 663~5100 |
| 掉落的道具 | Gリターナー |
| 可偷取的道具 | |
| 誘取 | ファイア（ファイラ）／ケアル／ライブラ |
| 特性 | 抗冷氣性弱／吸收炎 |

一打倒イフリート離開洞窟後，測驗就結束了。




＊全程使用ブリザド和シヴァ的冷氣攻擊來打倒牠。

## 取得SeeD測驗的資格



一校長親自為三人說明測驗內容

### ■挑戰SeeD最終測驗的三個男人

在炎の洞窟取得學分的スコール，準備挑戰SeeD的最終測驗。隊伍由３人組成，スコール以外的２人已在ガーデン的大廳會合。一位是有卓越格鬥天分的ゼル，而身為小隊領導者的第三人竟然是サイファー！？

## 往ドール公國的海上

### ■任務是支援作戰中的ドール軍

スコール一行人為了達成任務，便立刻前往バラム市。從ガーデン到バラム市使用車子就可前往。車子進城之後，便會自動向港口前進。在港口有登陸艇等待スコール一行人，坐上登陸艇就能前往目的地ドール公國。在船內ガーデン教官シュウ會說明任務。支援和軍事國家ガルバディア軍交戰的ドール軍，是這次的任務。

車子的駕駛方法







一搭乘車子前往不會遇到敵人、駕駛方法如左圖所示。



一在バラム港，登陸艇已經準備就緒了。





一教官在登陸艇內說明任務，サイファー：一付很有自信的樣子。

## ■作戰開始，目標是市區的中央廣場！！

到達ドール後要穿越街道，目標是市區的中央廣場。途中不斷會有敵兵來襲，因為沒有很強的敵人出現，可以趁機誘取敵人的魔法。為了以後的戰鬥著想，誘取サンダー會比較好。在廣場可以目睹敵軍混亂的行動。



會出現敵人的地方

↑從港口一直往前的道路有通往市區的路。



←カルバディア兵陸續往山頂的塔前進，サイファ為了[illegible]，也趕往山頂



↑前往中央廣場的路，敵人會從上方建築上跳下。




↑進入中央廣場後，會發現通往更深處的路。

## ■ガルバディア混亂的行動

為了追趕往山頂的電波塔集結的敵軍，一行人來到山路。到達最前面的階梯時，ドール兵會從岩石間冒出來。正要上前幫助時，ヘッジヴァイパー會出現。牠對冷氣的抵抗力弱，可用ブリザド來對付他。到達電波塔後，サイファ一便會離開隊伍進入塔中。然後前來傳話的セルフィ會出現並加入隊伍。



←通往電波塔的山路上會有兇猛的怪物出現

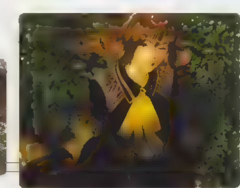


←スコール一行人在塔的入口附近偵察動情。





←在久未使用的電波塔裡似乎有些不尋常的騷動。



## ビッグス少佐生氣！




### ■對付ビッグス、ウェッジ搭擋用正攻法就OK

セルフィ加入後的スコール一行人，為了追上單獨進入塔中的サイファー朝最上層前進。坐電梯可以一下子就到達最上層，在那裡會和ガルバディア軍修理天線的ビッグス少佐發生戰鬥。當ビッグス少佐受到一定傷害時，其部下ウェッジ會加入，因為兩人都不會使用特殊的攻擊，就用正攻法和他們正面對決吧！







## 捲龍風的怪物・エルヴィオレ

### ■注意全體攻擊的ストームブレス！

和ビッグス戰鬥了一會兒後，在上空會捲起龍捲風。ビッグス和ウェッジ會被捲入龍捲風裡，取而代之的是出現怪物エルヴィオレ繼續戰鬥。由於エルヴィオレ的HP高又會各種魔法，所以非得有長期戰的覺悟不可。其中最可怕的攻擊是會給予全體大傷害的ストームブレス。不過幸好可以誘取到ケアル，所以發現HP有危險時不要猶豫趕快回復。還有，誘取了セイレーン，在戰鬥後就可以做為G.F.來使用。







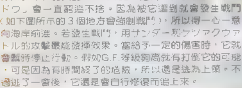

## ■撤退命令，限制時間30分

根據傳令的內容，要馬上撤退。スコール一行人必須在30分鐘內回到登陸的地方。但是在撤退的途中，ガルバディア的兵器X-ATM092，通稱「ブラック・ウィドウ」會一直窮追不捨。因為被它還到就會發生戰鬥（如下圖所示的３個地方會強制戰鬥），所以得一心一意向海岸前進。若發生戰鬥，用サンダー和ケツァクウァトル的攻擊還能發揮效果。當給予一定的傷害時，它就會暫時停止行動。假如G.F.等級夠高就有打倒它的可能，可是因為有時間經了的危險，所以還是逃為上策。不過逃了一會後，它還是會自行修復而追上來。











BATTLE

## ■甩開敵人的追擊…

一直在後面不停追趕的「ブラック・ウィドウ」，スコール一行人只能努力地閃躲，終於到達登陸艇等待的海岸。可是敵兵器依舊以猛烈之勢追上來。幸好有キスティス的掩護射擊向敵兵器掃射。之後，スコール會安全地登上登陸艇，留下被打成蜂窩的敵兵器殘骸，順利地回到バラム。





### 先讓X-ATM092過去

其實只要進入城中的某個建築物後，X-ATM092會像沒發現似地走過去。敵人通過後，就變得風平浪靜。可以不慌不忙地回到登陸艇。而且海岸上還留著X-ATM092的殘骸，大概是被キスティス所擊毀的。

# 在バラム自由的行動

## ■潮風沁心涼的ゼル的故鄉

緩緩的潮風吹拂著，令人心曠神怡；沒想到バラム市竟是如此純樸美麗的港鎮。從ドール回來的スコール一行人，在這裡可以短暫地自由活動。而且這裡也是ゼル的故鄉。和ゼル活潑的性格一樣，鎮上的人都很親切。

其他還有商店、飯店、誘取點和車站，到處都是有助於旅行的設施。利用這次機會看過一遍吧！




↑回到ガーデン前，可以自由行動。



←在飯店裡也有儲存點，能治療戰鬥時的疲勞！




↑ゼル的母親在廚房準備料理，給人一種輕鬆的感覺。

↑在商店前面和港口，有誘取點存在，不要忘了喔！

## ■スコール終於成為SeeD！

回到ガーデン之後，在1樓中央的大廳中與キスティス、シュウ及シド交談。為了等待考試的結果，可以前往圖書館前的通路，在這可以遇到サイファー他向スコール訴說對撤退命令的不滿；但是，如果反抗命令自己將會受到懲罰。接下來再前往2樓教室門前，スコール會被ガーデン裡面的人告知自己已經通過考試的消息，在就任典禮中還可以看到ゼル與セルフィ。



一考試結果還得一會兒才會發表，先到處走走消磨時間吧。

↑得到對撤退行動不滿的サイファー。



↑在就任的同時可以確認"SeeD排名"，這個排名結果會隨日後的行動而上升下降

### "SeeD排名" 的變化




↑排名會有變化，影響SeeD的角色，排名越高所拿的薪水越高。

在チュートリアル的「SeeD筆記試驗」中取得滿分或達成指定任務的話，"SeeD排名"會提昇；但若有不適當的言論與行為、戰鬥中的逃脫行動，排名則會下降，因此玩家們要注意。

## SeeD考試，合格看成績

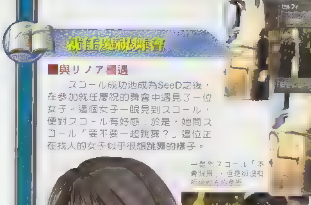
## 同伴們的祝福

## ■在宿舍中換衣服參加就任慶祝舞會

在就任典禮結束後來到教室前面，這時同學們為了祝福スコール等人通過考試而聚集在這裡。同時，サイファー也來到這裡等待スコール，正當ゼル擺出了要打架的姿勢時，想不到サイファー卻拍起手來……。在大家的祝福結束後，スコール回到宿舍中換穿SeeD的新制服，前往就任的慶祝舞會。

↑スコール受到大家的祝福，並換穿新SeeD的新制服





## 就任慶祝舞會

### ■與リノア相遇

スコール成功地成為SeeD之後，在參加就任慶祝的舞會中遇見了一位女子。這個女子一眼見到スコール，便對スコール有好感；於是，她問スコール「要不要一起跳舞？」這位正在找人的女子似乎很想跳舞的樣子。

←連ゼル與セルフィ，也參加了舞會。

←雖然スコール「不會跳舞」，但是卻沒有拒絕對方的意思

…在兩人華麗的舞步下，舞會氣氛進入了最高潮。

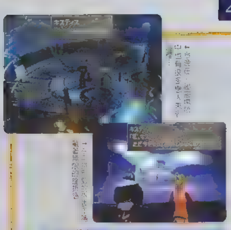
## キスティス・最後的命令

### ■前往「秘密場所」的目的…？

スコール在舞會中感受到極佳的氣氛，與他一起跳舞的女子在找到她想找的人之後，便離開スコール的身邊。接下來，在陽台上徘徊一陣子，キスティス便會過來跟スコール說話；キスティス會命令スコール前往訓練設施的裡面人稱「秘密場所」的地方。這個「秘密場所」是ガーデン裡的情侶們在夜晚相約的地方。趕快回到宿舍換上便服，前往訓練設施的入口處吧！キスティス就在這裡等著呢。

←學生與教官的關係只限於今日

↓→在訓練設施的入口會合，2人以秘密場所為目標往怪物的巢窟前進。



## 訓練設施「秘密場所」

### ■此時的內心，就有如易碎的玻璃一般

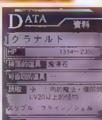
通過訓練設施，スコール與キスティス兩人來到了「秘密場所」。隨著兩人的沈默，時間慢慢地不斷的流逝，接著キスティス慢慢的說，她說自己已經失去當教官的資格，要掌握今日好好地扮演SeeD的角色、自己的夢想。然而スコール討厭這種低調的話語，於是便將教官キスティス推開。



## グラナルド與ラルド

### ■在訓練所內響起的尖叫聲

在離開「秘密場所」之後突然聽到一陣悲鳴聲傳來，根據悲鳴聲音傳來的方向前去探索一番後，看到一位女性正遭受怪物的襲擊。在進入戰鬥後發現對手正是昆蟲類的グラナルド與三隻ラルド，グラナルド會投擲ラルド過來與利用腳踢來攻擊。由於ラルド在グラナルド還活著的時候並不會攻擊，因此只要先將三隻ラルド打倒便可以將損害降到最低，可有效的利用G.F.來攻擊，グラナルド一隻時，並無法發揮可怕的攻擊力，可利用集中攻擊來快速打倒牠。



←聽到某處傳來女性的尖叫聲……快點去幫助她！

←グラナルド會利用ラルド來進行攻擊。

**DATA 資料**

| グラナルド | |
|---|---|
| HP | 1314～2350 |
| 掉落的道具 | 魔導石 |
| 可偷取的道具 | -- |
| 吸取 | 中：內的魔法，僅限於LV20以上的怪物<br>スリプル／プライン／シェル |
| 特性 | 對付怪物 抗風性器 |

**DATA 資料**

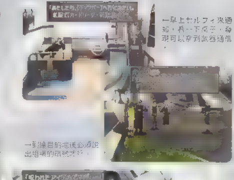
| ラルド | |
|---|---|
| HP | 11?～925 |
| 掉落的道具 | 魔導石 |
| 可偷取的道具 | - |
| 吸取 | 中：內的魔法，僅限於LV20以上的怪物<br>ファイア／ファイラ／サンダー／サンダラ／プロテス |
| 特性 | |

Capture 057

事件攻略

## ■為第一次任務前往ティンバー

由訓練設施回到宿舍以後，這時已經有SeeD專用的單人房了。スコール經過戰鬥後感到十分的疲倦，於是馬上躺到床上休息。接下來在第二天一大早由セルフィ處得知有關第一次任務的情報，前往ガーデン玄關的カードリーダー處。據シド說，這次的任務是要在ティンバー支持反政府組織，而任務的成員包括スコール、ゼル與セルフィ三人。



一早上セルフィ來通知，再一下房子，發現可以拿到武器通信

一到達目的地後必須說出組織的暗號才行。



スコール感到很高興，由於這是第一次的任務，十分緊張。

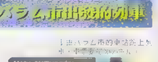
在ガーデン・カードリーダー前面

由於要到ティンバー執行第一次的任務，這時可以獲得魔法のランプ。

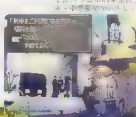
## ■在前往ティンバー的列車出現狀況

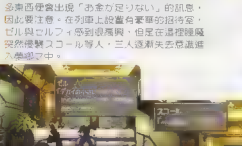
### 由バラム市出發的列車

為了前往ティンバー，眾人搭乘由バラム市出發的列車前往，可是搭這裡的火車必須支付3000ギル才行，因此如果在出發前買了太多東西便會出現「お金が足りない」的訊息，因此要注意。在列車上設置有豪華的招待室，ゼル與セルフィ感到很高興，但是在這裡睡魔突然侵襲スコール等人，三人逐漸失去意識進入夢鄉之中。



由バラム市的車站坐上列車，車票要3000ギル。





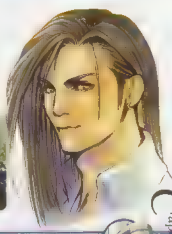
在列車上出發前往ティンバー的狀況。

突然睡魔襲擊他們三人，スコール不知道有多久就進入夢鄉之中。

## ■夢中的男子、ラグナ

在醒來之後スコール已經變成ガルバディア的士兵ラグナ・レウアール，並在ティンバーの森中行軍，而同行的是身輕如燕的キロス、力大無窮的男子ウォード，三人通過森林，利用軍用車輛脫離戰爭區域。





ティンバーの森



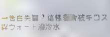


在デリングシティ休息

## ■害羞的ラグナ的DANCE・CHANCE・ROMANCE

由戰地回來的ラグナ接受キロス與ウォード的邀請去喝一杯，但是他們的目的似乎不是喝酒，前往旅館地下室的酒吧中與侍者交談後，他便會帶我們前往我們經常坐的位子。在那裡ラグナ所喜愛的女性會登場，並開始演奏鋼琴。為了向她作愛的告白，ラグナ來到這女子的身邊，在極度緊張之下雙腳開始不聽使喚，在演奏後ラグナ直接問這女性要不要到他的房間。





一告白失敗？這樣還會被キロス與ウォード潑冷水



# 根據地的再會

## ■森のフクロウ的首領

從夢中醒來的スコール。而且，其他的2人也說他們做了相同的夢。就在留下很大謎題的情形下，列車來到了ティンバー。在ティンバー車站說出暗號之後，如此就可以搭乘列車前往反政府組織・森のフクロウ的根據地。在根據地裏，在森のフクロウ成員的引介下，一行人被叫進了首領的房間。在那裏，會見了リノア・ハーティリー。她以前在ガーデン所舉辦的舞會上，和スコール跳過舞。



首領好像在等待的樣子 [illegible]



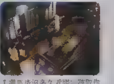


[illegible]

# 綁架總統作戰會議

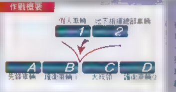
## ■接收整個總統列車

ティンバー現在是ガルバディア的領地。為了要使ティンバー從現在的總統ビンザー・デリング的獨裁統治中解放出來，リノア等人展開了活動。依據情報，總統列車將會在今日到達ティンバー。リノア馬上召集スコール等人進行作戰說明。



↑潛入後沒多久就開始聽取作戰說明的スコール等人。

**作戰概要**




作戰的概要圖，在圖示車輛A B和C D之間，混入森のフクロウ(1)以及和總統列車非常類似的假列車(2)，然後調換真的總統列車

**作戰的流程**

1. 列車平行移動，然後卸下最後面的護衛車輛(2)。
2. 回避警備兵的探索，然後移動到護衛車輛(1)
3. 移動到幾乎沒有任何警備系統的總統列車。
4. 以密碼切斷護衛車輛(1)和總統列車的連結。
5. 在切斷的車輛間，接上假列車和反政府軍列車。
6. 以密碼切斷護衛車輛(2)和總統列車的連結。
7. 反政府軍列車和總統列車脫離。行動5分內完成。

## ■渡過 3 項難關，然後調換列車吧

準備好了的話，就開始展開作戰吧。操作スコール移動到列車上，然後進行 2 次以輸入密碼來切斷車輛連結的手續，上述這些行動必須在 5 分鐘之內全部完成。處事冷靜而且動作迅速，是使計劃成功的重要關鍵。

### 密碼的輸入



控制車輛連結的密碼，是由 4 個 1 ～ 4 的數字所構成，只要能輸入正確的數字，就可將連結解除。1 ～ 4 的數字，分別對應圖控制手把上不同的按鈕



↑靠近總統列車，接下來是運送車輛的計畫。

偷偷越過敵人的警戒網



**列車上的移動**

護衛車輛(2)上的警備兵的探索，如果是藍色警備兵打開照明的話就「止まる」，紅色警備兵則要以「動きまわる」來回避。



**第1次的切斷**

以方向鍵的下移動到連結部份。3 次密碼輸入都成功的話連結就會解除。車內的巡視員靠近時，此時要往上方回避。



**第2次的切斷**

這一次要迎合密碼輸入，和上一次不同，這次即使巡視員靠近也不會有人發出警告，因此要以方向鍵紛警戒四周。

## ■作戰成功，終於和總統會面

作戰成功之後，リノア會和總統見面。不過，來到這裏的卻並不是真的デリング總統。假總統在現出真面目後，對スコール等人展開了襲擊。雖然使用レイズ、アレイズ、フェニックスの尾的話，一擊就可以將敵人打倒，不過如果採用正攻法的就會非常辛苦。另外，由於敵人的攻擊以ブレス、バーサク、サイレス等會引起狀態異常的攻擊居多，因此這樣一來勢必會使戰鬥成為必須要不斷進行狀態回復的持久戰。用和ダブル一起併用的ケアル系回復魔法，及G.F.的イフリート等攻擊，也許可以發揮出很不錯的效果。

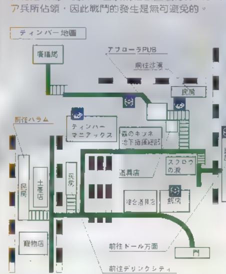
| DATA 資料 | |
|---|---|
| ナムタル・ウトク | |
| HP | 350～9050 |
| 掉落的道具 | ゾンビパウダー |
| 可偷取的道具 | フェニックスの尾 |
| 吸取 | エスナ/ダブル/バサーク/ゾンビ |
| 特性 | 不死系怪物/ 炎 |

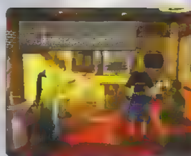


和總統的會面

## 各線鐵路匯集的市街

準備■播放電台展開襲擊的リノア等人，在ティンバー■站下了■。在這個■雜的街道裏，首先■前往的目的地就是■ティンバ・マニアックス的建築物。另外，由於現在街道被ガルバディア兵所佔領，因此戰鬥的發生是無可避免的。



↑由於無法使用旅館，因此HP的回復要到郊外的「フクロウの涙」進行。

### 酒的分辨法

即使是請客人喝酒，不是喜歡的酒他也不會讓開，只要多做打聽，就可以得知他喜歡的是哪一種酒，下面是酒的對應關係。另外，和還卡片不同的是，玩家還可因此而收到■禮

| | 辣 | 甜 |
|---|---|---|
| 紅 | カラッカ | ミメット |
| 黃 | シルキス | クリーエ |
| 綠 | [illegible] | タンタル |






## アウローラ・酒吧

### 通往可到播放電台之秘密通道的店

依據街上所獲得的情報，似乎可以從酒吧的秘密通道前往播放電台。不過，到達酒吧後卻發現，酒吧前面有ガルバディア兵正在交談。將敵人打倒，然後取得「ブエルのカード」這張卡片吧。

進入酒吧後，會有一位酒醉的客人擋在入口不讓別人進入。此時，只要請他喝酒或還他剛才獲得的卡片，如此就能進入秘密通道。



↑「……」這句話，指的是……



## ■サイファー出現在總統的演說中

穿過秘密通道走上樓梯時，牆壁的螢幕出現了意義不明的文字。但是，不久後就切換成了總統演說以及サイファー和キスティス闖入的畫面。スコール等人急忙趕往播放電台。雖然サイファー準備將總統帶走，不過後來他卻反而被出現的魔女給帶走了。



↑大型螢幕上，正播放著演說[illegible]

↑[illegible]サイファー[illegible]キスティス會[illegible]入。

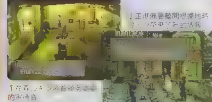
↑魔女出現，才[illegible]サイファー[illegible]

突入播放電台

離開ティンバー

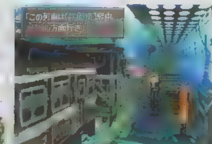
## ■乘坐列車逃離此地

由於サイファー和キスティス等人是與ガーデン有關係的人這事被發現，因此スコール等人必須想辦法逃離此地。一行人先暫時隱藏在森のキツネアジト等待機會。最後，為了要前往位於附近的ガルバディア・ガーデン，於是一行人決定要去搭乘列車。



↑正準備要離開這塊地時，[illegible]

↑在[illegible]的[illegible]



↑[illegible]的列車[illegible]

## ■在學園東站下車後

從ティンバー搭乘最終列車，於途中的車站～學園東站下車。由車站往西北方向望去，可以看到要前往ガルバディア・ガーデン所必須通過的ティンバーの森。只要順著道路直行，並通過一座橋後就可到達。

要是沒有在學園東站下車的話，那麼列車就會一直前進到ドール站。由於那裡是終點站，所以得沿著列車鐵道走回來。還有，在道路及列車鐵道上不會出現怪物。



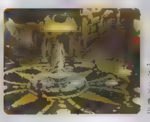
## 通過ティンバーの森

## 前往未知的大陸

下車後就可自由地行動，所以請個路線處看看吧！

### ドール

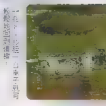
這是過去乘船作戰曾經到過的地方，走出終點站ドール屬著下坡走，就可馬上到達。作戰時不能進入的酒店、飯店等在此都有營業，所以稍微過去看一下吧！



一面對中央噴水池的建築物就是飯店，那裡高處的街道有士兵看守，最好不要去。

ドール地圖



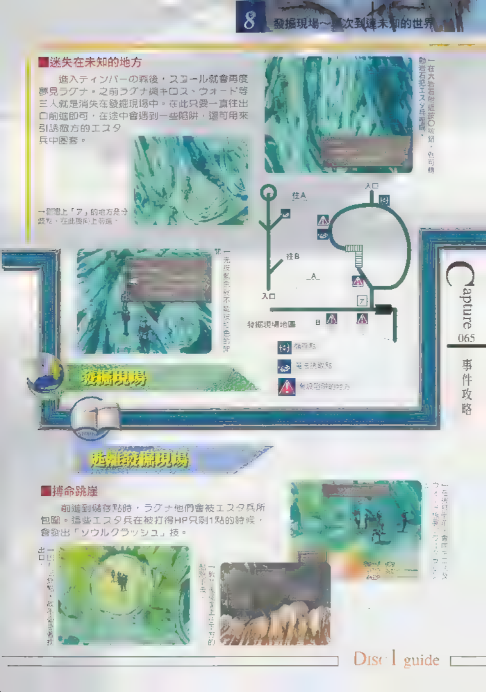



### ティンバー

主角們先前去過的ティンバー還是可以再回去看看。在ティンバー的入口處站著兩位士兵，這士兵會准許スコール一行人通過，要是忘了買東西的話可以回到這裡。

## 迷失在未知的地方

進入ティンバーの森後，スコール就會再度夢見ラグナ。之前ラグナ與キロス、ウォード等三人就是消失在發掘現場中。在此只要一直往出口前進即可，在途中會遇到一些陷阱，還可用來引誘敵方的エスタ兵中圈套。




一在大岩石附近按○按鈕，就可轉動岩石把エスタ兵壓扁。

一標記上「ア」的地方是分歧點，在此要向上前進。

## 搏命跳崖

前進到儲存點時，ラグナ他們會被エスタ兵所包圍。這些エスタ兵在被打得HP只剩1點的時候，會發出「ソウルクラッシュ」技。

## 走出森林後，ガーデン便不遠了

第二次從奇幻的「夢中世界」回來的スコール等人，再度向著原本的目的地ガルバディア・ガーデン前進。距離ガーデン已不遠了。

這附近是モンテローザ高原，怪物的種類和之前有很大的不同。由於可能會出現相當強大的敵手，最好隨時確認隊伍的狀態來前進；因為說不定在之前的戰鬥中，有些同伴的HP已經掉到1了也說不定。



ン，從森林向西北方前進，很快就到了

# 到達ガルバディア・ガーデン

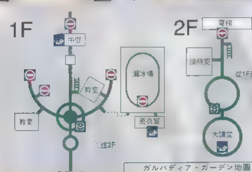
## 一行人被傳喚到2F會客廳

好不容易抵達了ガルバディア・ガーデン。雖然還想四處參觀參觀，但不久便傳來廣播的聲音，要大家立刻前往2樓的會客廳。





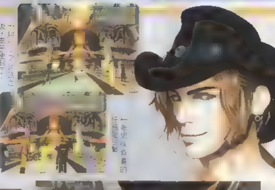
# ガーデン會客廳



## ■新命令下達

離開會客廳的スコール，在一樓大廳遇到風神、雷神之後，便照著廣播的指示向著正面大門前去。隊伍在正門集合後，學園長兼理事長ドドンナ便交付了下一個任務。

這任務的內容，是要暗殺デリングシティ裡的魔女イデア。狙擊手アーヴァイン・キニアス，加入了實行部隊，成為同伴之一。







## 狙擊手アーヴァイン

## 往學園西站

### ■搭乘往デリングシティ的列車

在將アーヴァイン編入隊伍之後（也可以做替換），スコール他們就向著魔女イデア所在之地—ガルバディア的首都デリングシティ前進。到デリングシティ為止，都還可以搭乘列車前進。原本若是以步行方式前進，會在途中遇到ガルバディア軍的バリケード。只要到過了デリングシティ，就可以自動解除警戒，日後便可以徒步的方式自デリングシティ返回。

車站的地點，是在ガーデン的西南方。因為列車就停在那兒，所以一看就知道。還有，坐一趟列車為3000ギル，別太浪費囉。



## ■隊伍成員是命運共同體

即使是付了3000キル的車票後搭上列車，列車還是不會開動。在要從升降口離開列車時，原本另外行動的アーヴァイン也搭上了這班列車。在和他們交談時，列車便會向デリングシティ的地下車站前進。



# 往デリングシティ的列車

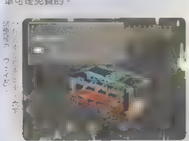


## ■主要的交通工具是公車

從地下車站乘坐電梯到達地上，便會來到車站前的圓形廣場。當公車停在公車站時，和車掌交談便可上車前往揭示板上所指示的カーウェイ邸。對了，公車可是免費的。

# デリングシティ





[illegible]

[illegible]

外迴環狀線公車站

內迴西線公車站

內迴東線公車站

→街道以凱旋門為中心成一個圓形。而公車有順時針（外迴）行駛一周的環狀線和2個逆時針（內迴）行駛的東、西線，總共有三個公車系統同時在運作。



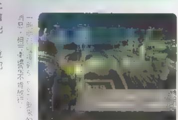
## 天命註定的試煉

スコール一行人為了會見カーウェイ大佐而前往他家，但是守衛卻不肯放行，看來不拿出SeeD的實力，是不能見到大佐的。

那麼，要如何才能展現出實力呢？這個其實非常簡單。那就是到位於デリングシティ附近的「名もなき王の墓」去探索並取得掉落在那裡的武器上的署名（出席號碼），換句話說就是一個單純的試膽測驗。因為會馬上得到地圖，一行人便可以立刻出發前往「名もなき王の墓」。

如果玩家極有自信地認為這種測驗對SeeD來說並不算什麼，也可以直接前往。但在這裡，編輯部建議玩家最好還是先花點錢向守衛打聽些情報。

| 可向守衛打聽到的情報 | |
|---|---|
| 3000ギル | 墓穴中的怪獸種類以及打倒牠們的方法 |
| 5000ギル | 讓地圖具備顯示現在位置的機能。 |

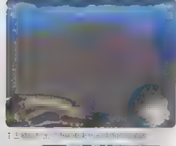


## カーウェイ邸前



## 注意地圖的使用方法

武器就掉在一進入王墓的通道右邊，武器上寫著出席號碼，要牢牢記在心。再繼續往前走便可發現地圖。按下SELECT（選擇）按鈕便可叫出地圖。記住行進的方向永遠往地圖上方，這樣會比較容易了解。

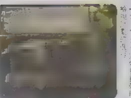


## 名もなき王の墓



## ■任務簡報

通過守衛的考驗後，スコール們終於見到カーウェイ大佐。進入房間的人員，可從カーウェイ口中[illegible]到[illegible]計劃的具體內容。首先，將同伴分為狙擊部隊與凱旋門部隊2組。（1）狙擊部隊在總統官邸前待命。（2）凱旋門部隊在凱旋門中待命。（3）魔女所乘坐的車從總統官邸中出來。（4）狙擊部隊潛入官邸內。（5）凱旋門部隊阻撓魔女乘坐的車前進。（6）狙擊部隊從鐘樓進行狙擊。這是狙擊的流程。大略[illegible]過一遍後，隊伍會先暫時解散。



←カーウェイ大佐說明[illegible]

←[illegible]

## 與カーウェイ大佐會面



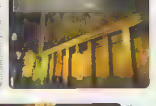


←[illegible]

## ■被關在官邸中的キスティス等人

準備充裕之後，再次到カーウェイ邸中集合。完成編組之後，就會被カーウェイ大佐帶到戰鬥位置上。接下來只要等魔女イデア的遊行開始即可，但是キスティス卻有心事，那就是有關リノア的事。無論如何都放心不下的キスティス，便返回カーウェイ邸，但卻捲入一個出乎意料的事件中。





←キスティス[illegible]進入預定的戰鬥位置，但是……



←キスティス向リノア說了事情，[illegible]

## カーウェイ邸的[illegible]



←留在カーウェイ邸的リノア，決定隻身潛入魔女的遊行中

←晚了一步到達的キスティス等人也被關在房間內。

## 隻身前往總統官邸

### ■利用堆積的貨物潛入

被排除在狙擊計劃之外的リノア，為了讓魔女穿上可封住魔女力量的「オダイン・バングル」，一個人來到總統官邸的旁邊。在攀登過牆之後，便朝著魔女的房間前進。

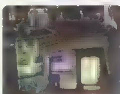


↑反政府組織的領導人リノア，下定決心……

潛入路線



↑在乘上右側堆積的貨物前進……



↑爬上梯子後，到達總統官邸的屋頂



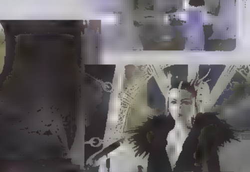
## イデア大使就任演說

### ■リノア，落入魔女手中

リノア從魔女イデア背後出現並將バングル當作禮物。但是リノア所玩弄的小花招對於イデア完全無效，並巧妙地被イデア識破，リノア的計劃到此算是失敗。接下來イデア還若無其事地走到デリング總統所在的總統官邸的陽台，開始進行她的大使就任演說。



↑リノア拿著バングル大搖大擺地……

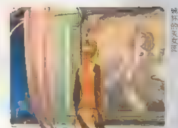


## ■識破房間內的機關

焦點再度跳回到キスティス。被關住的キスティス，為了走出房間，她開始調查各個場所。在房間內的某處應該有隱藏通路……。掛在牆上的壁畫似乎和房間入口附近的雕像有什麼關連。發現可疑的地方就按下○按鈕調查看看吧！



一因為リノア，和一上週跑了很多事件，先要她們說話。



一可以試著從壁上惡魔石像來尋找通往的美女處

一雖然看起來沒什麼不同之處，可是有什麼裝置……

# カーウェイ邸

# 地下水道

## ■總統官邸的門打開了

在キスティス他們終於發現地下水道的同時，魔女イデア的遊行也開始了。於官邸大門前待命的スコール與アーヴァイン，為了及早救助リノア而趕到魔女的房間。和之前リノア所走的路線相同，只要爬上官邸旁的貨物，即可到達陽台。



# 遊行開始

## ■利用水車向前進

好不容易逃離カーウェイ邸的キスティス等人進入了地下水道。乘著水車向出口前進。但別忘了先確認裝備。



一在水車的旁邊按下○按鈕，就可以搭乘它前進，但可不是每個旋轉的水車都是可以搭乘的。

～水車的使用方法～



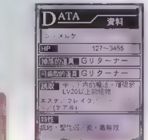



## 以直接攻擊來決勝負嘍！

進入裡面的房間後就會跟２隻シュメルケ戰鬥。シュメルケ會使用爪子來進行直接攻擊，以還帶炎屬性並會漸漸石化的「マグマブレス」攻擊。如果被石化了，就用エスナ來回復吧！另外，別忘了可用魔法誘取（ドロー）來取得G.F.的カーバンクル。在進行魔法誘取之後シュメルケ的リフレク就會解除，之後也可用魔法來進行攻擊。



←在通過樓梯下去的地方會進行戰鬥，先在此做好準備

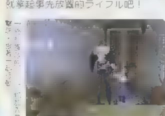


| DATA 資料 | |
|---|---|
| シュメルケ | |
| HP | 127～3455 |
| 掉落的道具 | Gリターナー |
| 可偷盜的道具 | Gリターナー |
| 誘取 | ※（ ）內的魔法，僅限於LV20以上的怪物 エスナ／フレイク／[illegible]／（ケアル[illegible]） |
| 特性 | 抗性：聖性魂／炎，毒無效 |

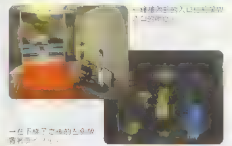
2隻シュメルケ

## 從入口旁的昇降口潛入

為了救出リノア，スコール與アーヴァイン依照原訂計劃，於預定時間在鐘樓裝置的內部待命。走下內部之後，就要趕緊先放置的ライフル吧！



## 鐘樓裝置的內部



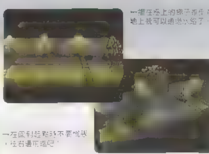






## 注意出口的地方

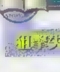
再次到達地下水路的キスティス。這個地圖如果繞著牆走的話又會再回到原地。如果要出去的話，只要打開鐵格子的門之後，再往右邊走就可了。如果爬上梯子的話，就可以回到カーウェン邸。



一爬在牆上的梯子掛在地上就可以通過水路了。

一在回到起點時不要啦我，往右邊前進吧。

## 趕緊到凱旋門

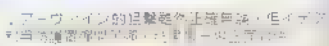


## 阻止成功，但是…

キスティス他們從地下水路出來，登上凱旋門的時候，剛好是魔女的閱兵隊通過的時間。按下好不容易才找到的開關，阻止的計畫便成功了。這時在鐘樓待機的アーヴァイン也把ライフル朝向イデア…。



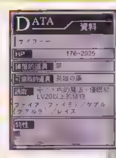
## 狙擊失敗





### ■スコール面臨直接對決

因狙擊的失敗，只得從原定的計畫直接對決。在那裡等待的是聽說被處刑的サイファー。戰鬥是以１對１來進行。在戰鬥之前別忘了先回復HP。



**DATA 資料**

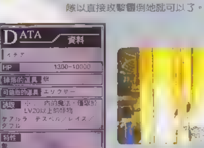
| | |
|---|---|
| サイファー | |
| HP | 176~2025 |
| 掉落的道具 | 無 |
| 可偷取的道具 | 英雄の藥 |
| 吸取 | 中[illegible]內的魔法，僅限於LV20以上的怪物<br>ファイア（ファイラ）／ケアル（ケアルラ）／レイズ |
| 特性 | 無 |



## 向サイファー單挑

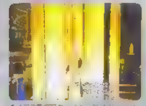
### ■連發強力的攻擊魔法

打倒サイファー後，リノア與アーヴァインも會趕到，終於要與魔女的イデア對決了。イデア的攻擊是以ファイガ・サンダガ・ブリザガ的攻擊魔法為中心。若以G.F.的カーバンクル來使用リフレク，イデア會執著於使用デスペル，趁這個空隙以直接攻擊打倒她就可以了。



**DATA 資料**

| | |
|---|---|
| イデア | |
| HP | 1300~10000 |
| 掉落的道具 | 無 |
| 可偷取的道具 | エリクサー |
| 吸取 | 中[illegible]內的魔法，僅限於LV20以上的怪物<br>ケアルラ／デスペル／レイズ／ダブル |
| 特性 | 無 |



イデア會利用ファイガ・[illegible]ク如有時會直接攻擊，但是攻擊力弱

## 討伐魔女イデア

# KOH COB 捕捉大作戰



這次的チョコボ（陸行鳥）並不只是單純的交通工具或召喚獸！雖然牠仍然是一種極為方便的交通工具，但是GF的「コチョコボ」也讓本作的遊戲樂趣提高了不少。

## コチョコボ 找尋陸行鳥！

由於コチョコボ（和大チョコボ）是生活在一座有許多チョコボ棲息，被稱為「チョコボの森」的森林裡，所以捕捉チョコボ的第一步就是要先尋找這座森林。而判定「チョコボの森」的方法則是出乎意料的簡單。「チョコボの森」的特徵就是面積小，而且從外觀上看起來比一般的森林還要濃得茂盛許多。找到之後就要牢牢記住它的位置。

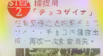





## コチョコボ 捕捉陸行鳥！

用ギサールの野菜…





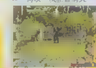
遺憾的是即使進入チョコボの森，也不會看到處都是チョコボ的蹤影。第一次來到這裡時，會從一定在森林裡的ちょこ坊那裡得到「チョコソナー（搜尋チョコボ用）」和「チョコザイナ（捕捉用）」2枝笛子，要用這2枝笛子來捉チョコボ。下面所介紹的就是「捕捉チョコボ」的基本流程。玩家可以以此做為參考，畫出你自己的捕捉模式。

STEP 1 搜尋用「チョコソナー」



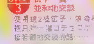
STEP 2 捕捉用「チョコザイナ」

再吹一次就會消失。



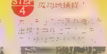
STEP 3 留下一隻，並和牠交談

使用這2枝笛子，讓森林裡只剩一隻コチョコボ，接著就和牠交談即可……





STEP 4 成功地捕捉！

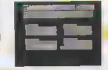




COME ON!

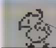
# 「攜帶式陸行鳥RPG」世界

在捕捉到コチョコボ之後就輪到PocketStation上場了！將其插入記憶卡插槽中再進入記錄畫面，這樣一來就可以把コチョコボ傳送到「おでかけチョコボRPG」世界中了！！





## 行走畫面



「攜帶式チョコボRPG」是在以下所介紹的3個畫面中進行的。有在原野上移動的「行走畫面」，戰鬥事件的「戰鬥畫面」和會發生許多事件的「事件畫面」。接下來我們就要介紹這3個畫面的功用。

## 戰鬥畫面







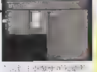


## 事件畫件









## 地圖畫面




## 通信對戰畫面



## 狀態畫面



## 事件ON／OFF



## 移動畫面



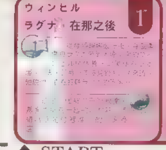


歡迎回家～

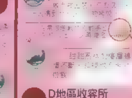
# Story Guide

在以サイファー為武器的
魔女イデア事
受傷的攻擊中，陰謀逐漸地明朗
之後，
又再一次地與イデア對峙……

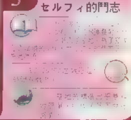
DISC 2



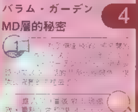
## 1 ウィンヒル ラグナ 在那之後



## 2 D地區收容所 拷問、再會、逃獄



## 3 ミサイル基地 セルフィ的鬥志



## 4 バラム・ガーデン MD層的秘密



▲ START





## 對於戰鬥的不安

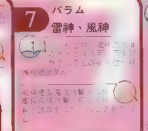
由於セルフィ懇切的要求，スコール一行人來到遭到轟炸的トラビア・ガーデン查看狀況。結果就跟想像的一樣，只見到斷殘垣破瓦、滿目瘡痍。

スコール一行人在已夷為平地的籃球場上討論未來要如何，但是リノア說出了自己對戰鬥所感到的不安。而アーヴァイン開始細述自己的過去，並且對同伴們說出了令人震驚的事實。

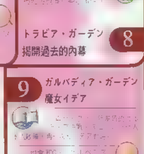




**6** フィッシャーマンズ・ホライズン 舞台上

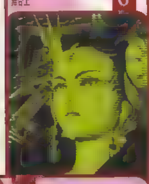


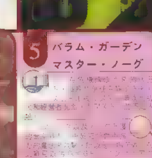
**7** バラム 雷神、風神



**8** トラビア・ガーデン 揭開過去的內幕

**9** ガルバディア・ガーデン 魔女イデア

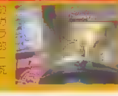




**5** バラム・ガーデン マスター・ノーグ

## 魔女イデア——決戰時刻

支配了ガルバディア軍的魔女イデア開始對バラム・ガーデン發動總攻擊，而バラム・ガーデン也在スコール的指揮下傾全力應戰，而スコール一行人為了和イデア決一死戰而深入敵陣。



## ■與キロス再度相會

與前來告知有客人要找ラグナ的少女一起前往隔壁的レイン酒吧，在這裡和已經有一年未曾見面的キロス再度相會，一邊與レイン交談，同時一邊與キロス進行會話，在這裡將可以獲得有關另一個同伴ウォード未來的發展與可以解決ラグナ麗的相關情報。

會話結束後キロス便會成為同伴並繼續工作。別忘了進行G.F.與魔法的接合。









## ■幾乎沒有半個村人？

ウィンヒル村被座落在花圃旁之建築物分成兩個區塊，包含位於ラグナ房間內的隱藏點在內，一共有四個隱藏的魔法話取點。在村子出口附近雖然可以看到道具屋、飯店與民家，但是飯店與民家裡面沒有人。若要記錄與休息就必須前往ラグナ的房間（2樓）。這裡的懸崖可以上下攀爬，但無法離開村子。

在村子裡面會出現怪物，所以在移動時必須先做好隨時迎接戰鬥的心理準備。



ウィンヒル村地圖



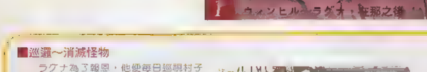






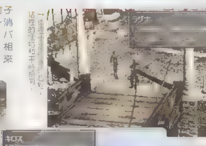







## ■巡邏～消滅怪物

ラグナ為了報恩，他便每日巡視村子的狀況，並將巡視時所發現的怪物一一消滅。在這個時候會遇遇的怪物為バイトバグ與ケダチク。如果好好的利用接合，相信應該可以很容易地將這些怪物打倒。來到村子的出口後返回，巡邏便算結束。



ラグナ的工作



## ■女士們之間的談話內容為…

レイン與少女在酒吧的２樓，兩人的對話結束之後向レイン報告巡邏與結果，這個時候可以得知自己所打倒的バイトバグ與ケダチク的數量。接下來可以回到ラグナ的房間，在床上休息，然後再繼續前往「D地區收容所」。

レイン的心情



## 被囚禁起來



### ■リノア被帶走了

暗殺魔女失敗後而被囚禁起來的SeeD成員，ゼル、キスティス、セルフィ、リノア四個人被關在相同的房間中，只有スコール單獨被關在一個房間內。而アーヴァイン卻不知在何處。

守衛來到牢房中對ゼル施以暴行後將リノア帶走了。



### ■救助ムンバ？

在ゼル等人的畫面中將會出現要不要救ムンバ的選項，如果救牠的話，ムンバ便會與ゼル一行人一起行動，如果不救他，牠便會與守衛一起離開這裡的房間。

接下來，以救牠＝A－1，不救牠＝A－2來進行解說。




## SeeD的真面目是？

### ■兩個畫面的選項

為ゼル等被關在牢房內的人帶來食物（？）的ムンバ因行跡敗露而被守衛痛打一頓的畫面與スコール被守衛拷問的畫面會分別顯示兩個不同的選項。而玩家的選擇會讓接下來的劇情發展產生些微的差異。

在兩個畫面的選擇下會產生四種不同的劇情變化，然而我們將可由接下來的發展了解到哪一個才是"正確的選擇"。

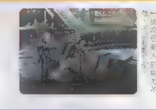
### ■即使說謊…？

スコール在承受不了嚴酷的拷問之後，將會出現詢問要不要選擇「ウソをついてでも生き延びる」的選項。如果選擇「人生終わっても…」，巡邏便會變成兩隻ムンバ；如果說謊，巡邏便會變成守衛，接下來以「人生～」＝B－1，「ウソ～」＝B－2來解說。



### ■ゼル取回武器

雖然ゼル等人打算要逃獄，但是由於他們還沒有拿回自己的武器，因此就先由ゼル一個人伺機尋回武器。ゼル等人被監禁的牢房在7樓，而8樓有兩位ガルバディア士兵正在把玩ゼル一行人的武器。雖然這個時候ゼル必須單獨對付他們倆人，但是只要能夠巧妙地接合G.F.與魔法，便應該不難將他們打倒才對。



一這兩個敵人的能力不

## ムンバ救出スコール

如果在拷問スコール的畫面中選擇B－1，那麼在ゼル取回武器之後，玩家便會看到一段スコール被巡邏的ムンバ等人救出的插入畫面。這幾隻ムンバ在ゼル等人再度與スコール會合之後，將會幫助他們逃離這裡。



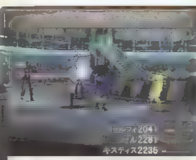
## 逃獄開始

### ■ビックス與ウェッジ再度出現

ゼル在取得武器回來之後，過去曾經在電波塔上與他們交戰過的ビックス與ウェッジ又再度出現了，他們的戰鬥方式與之前的差不多。

由於狀態系的魔法對他們相當有效，因此可以多使用スロウ、サイレス、ブライン，同時可以不斷的誘取リジェネ等接合後可產生不錯效果的魔法，然後只要利用通常攻擊便可輕鬆的打敗他們。




Capture 083 中文攻略

D地區收容所地圖

往最上層

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

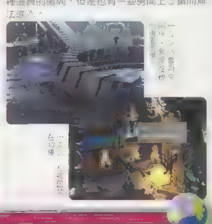
門



## 與スコール再度相遇

### 在ムンバ的幫助下來到最上層

在收容所中，相同的樓層只持續到第12樓為止，而スコール所在的地方就在第13層，如果救助了ムンバ，他便會在前面帶路，如果在上下的樓梯之間有隔牆擋起來，就必須繞這層樓一圈才行。在各層樓內都有兩個可以找到各種道具的房間，但是也有一些房間上了鎖而無法進入。



## 相同的樓層不斷地持續著

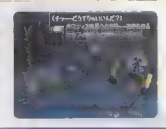
在後來發生的事件下，3樓以下的道具有些只能在ゼル一個人前往取回武器的時候拿取，有些只能在三人一起前往スコール的房間時拿取。由於這些都是貴重的道具，所以務必繞過往前拿取。

可以獲得的道具

## 兩個選項下的劇情變化

在P.082中曾經解說過，在不同的選擇之下，在13樓與スコール的相遇場景將會產生些微的不同，如果選擇A-2＋B-2，門將不會打開，這時可以選擇「あきらめる」或「力ずくで」，如果選擇「力ずくで」，這時兩位ガルバディア士兵便會出現而進入戰鬥。勝利後便可獲得鑰匙打開這扇門。

如果選擇A-1＋B-2或A-2＋B-1，雖然這扇門會打開，但是因為ムンバ的數量減少，所以由他們所打通的捷徑（撞去樓梯間的隔牆）數量也會減少。



## 2組分別行動

### ■與リノア、アーヴァイン再度相會

在13樓與スコール相遇後，留下ゼル，使用アーム前往1樓，來到前面大門。接下來如果在ゼル受到襲擊時幫助他，這樣一來リノア與アーヴァイン便會加入，而發生這個事件的地點是在8樓。由這裡開始必須分成兩隊，首先スコール這一隊必須朝著最上層出發，接下來アーヴァイン這一隊必須朝向アーム所在的樓層出發。在兩隊交互行動時也要注意不要忘了進行接合的變更。



### ■スコール隊伍～前往最上層

スコール＋兩位同伴所組成的隊伍，朝著逃生口所在的最上層前進，如果在之前選擇了A－1＋B－1的選項，便會在13樓從兩隻ムンバ的手中獲得道具，而出口就在更上層的第15層樓，在第14層樓有一個記錄點（隱藏點）。



### ■アーヴァイン隊伍～アーム的所在

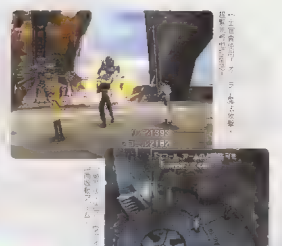
當スコール等人到達13樓後，接著便輪到アーヴァイン與其他兩位成員所組成的隊伍行動了。為了要利用アーム前往最上層，因此他們必須由8樓往アーム所在的3樓前進。當他們到達3樓後，畫面便會再度切換到スコール的隊伍。在這裡將無法前往3樓以下的樓層。



## 堵住通路的敵人

當スコール這一行人來到最上層的出口前的時候，他們將會遭遇把出口堵住的敵人，而這裡所出現的敵人僅是ガルバディア士官與兩隻GIM52A。

在此必須先將會使用補助系魔法的士官打倒，然後再對兩個GIM52A施行スロウ的魔法即可，這時即使沒有儲存魔法，我們還是可以由GIM52A的身上誘取。另外也要利用可讓HP減半的「マイクロミサイル」，同時好好善用回復魔法及道具。





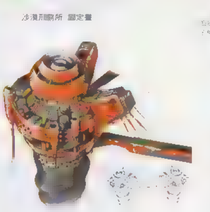


## 在最上層樓的戰鬥



BATTLE

沙漠刑務所 固定量



上方視點

■逃出收容所

通過通路之後收容所便會開始運行，而通路將會中斷。這時由於スコール正抓著欄杆，因此可以利用方向按鈕來前往旁邊的建築物（右邊方向），由於如果動作太慢遊戲便會結束，因此玩家一定要小心。

如果平安的來到旁邊的建築物中，我們便可和アーヴァイン會合，用バギー逃離收容所。






■前往飛彈基地與ガーデン

スコール等人雖然已知道魔女イデア正計劃以飛彈來攻擊ガーデン，但就在他們正在探索以後的方針的時候，以トラビア為目標的飛彈發射了。

在這裡進行隊伍的編組，スコール＋另兩位同伴前往ガーデン進行報告，而セルフィ＋另外兩位同伴前往飛彈發射基地阻止飛彈的發射。スコール等人拿到了ガルバディア軍隊的列車後，セルフィ等人也朝向飛彈基地前進，飛彈基地就位於收容所東邊的位置，由於這裡有道路通往目標，很容易尋找。










Capture 087 事件攻略

## 潛入飛彈基地

セルフィ的隊伍利用在バギー裡面的ガルバディア軍隊的制服進行變裝，潛入飛彈基地。在入口處的房間裡雖然有兩道門被鎖了起來，但是面對我們左邊的門可在調查旁邊的刷卡機後來將鎖打開。

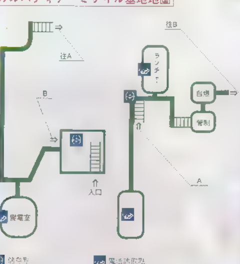
在基地內部於各個場所與真正的ガルバディア士兵進行對話，陸續的獲得有用的情報後，就開始進行破壞的工作。在變裝的時候我們將不會與敵人怪物遭遇，可以安全的不斷前進。





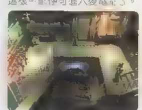

由樓梯旁開始

ガルバディア　ミサイル基地地圖




## 整備兵的傳言

如果由A的樓梯往下前進，便可由樓梯旁邊的通路前往整備兵所在的樓層。在這裡他會委託我們幫他傳話，前往ランチャー、格納庫。在相互的傳話來回一趟後，他便會委託我們幫他進行變電室的檢查，這樣一來便可進入變電室了。



## 破壞電源的控制盤

與位於變電室前面的警備兵交談後，他們會在告訴我們現在是換班時間後消失。這時便可進入裡面。

發現控制盤後畫面上會出現選項，這時無論選哪一個都沒有關係。在破壞控制盤關掉電源後離開這裡，這樣一來警備兵便會前來詢問，這時如果回答「いま来た」，如此自己的身分便可不被揭穿繼續行動，然後前往ランチャー格納庫。

變電室

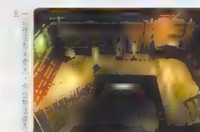
## 由於太麻煩而…戰鬥！？

走出變電室後在警備兵前來詢問時如果能夠操縱「バトル」的選項，這時便會與兩位警備兵（ガルバディア兵）戰鬥，接下來我們只能夠在解除變裝下行動，這時便可能會與怪物遭遇了。

而如果在這裡發生戰鬥，基地內的士兵便會離開管制室，而這時將無法進入ランチャー格納庫，於是只好先前往管制室。







## ■幫忙打開電梯

由於電源的控制盤被破壞了，基地的電壓急速降低，這時ランチャリフト也無法作用，在變電室前驅逐警備兵再將他解決掉之後，來到這個房間的前面，由裡面出來的整備兵便會要求我們幫忙打開キャリア，如果我們按照他的請求幫助他，他便會要我們幫忙確認下一個飛彈攻擊之目標的座標，這樣一來我們便可以操作控制面板了。

如果在變電室前戰鬥，將無法進入這個房間，同時也無法操作控制面板。

如果在變電室前好好的驅逐警備兵，接著便可以幫忙打開[illegible]



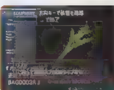

## ランチャーリフト

## 這個任務的重點

[illegible]キャリア

## ■操作控制面板

利用控制面板可以修正飛彈的落點誤差，如果能夠操控這裡的作業的話，即使飛彈被發射了，這飛彈也可能落於與原始目標差距極大的地點，想要操作控制面板必須利用ID才行，在之前進行某種選項選擇後，這時將可能無法操作控制面板，這時的攻略方法可參考P.092的解說。



**確認ミサイル的種類**

確認用來爆破的飛彈種類，並發現這是以座標方式來輸入，便想到可變更飛彈落點誤差的設定。



**將落點誤差值設定成最大**

按照指示來操作，將飛彈落點誤差值設定到最大，這樣一來飛彈落空的機率便會提昇。



**傳送資料**

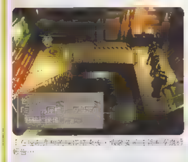
最後將修正後的資料進行傳送，若不將資料進行傳送，所設定的修正值便毫無意義了。

## 暴露真正身份的戰鬥

在控制面板的操作結束後，與位於樓梯附近的警備兵交談，這樣一來便可以進入上面的管制室。

在管制室中與士官×1、兵士×2交戰，他們並不是什麼太難對付的敵人，打倒他們後尋找飛彈的發射裝置，如果能夠利用正面左邊的飛彈發射裝置中止飛彈的發射，任務便算完成。接下來啟動基地的自爆裝置後逃離這裡。





管制室

# 與整備兵戰鬥的時候

在樓梯前受委託幫忙時，也會在選擇某個選項後與整備兵戰鬥，這個時候與在警備室前面的狀況相同，我們將無法操作控制面板而得直接前往管制室。

除此之外，如果選擇「逃げる」的選項，便會被人發現是侵入者，而接下來的發展與選擇戰鬥時的狀況相同。





## ■時間的設定

自爆裝置就在管制室的牆壁，為了要啟動這個裝置，我們必須設定好離自爆還有多少的時間，在這裡可以選擇的時間有10、20、30、40分4種，設定好時間後必須快點逃離這裡，如果設定為20分以下，可以由這個房間的門（P.088地圖上的B）前往出入口所在的房間（只能單向通行），如果設定為20分以上，在倒數計時降至20分以下前這個門也不會打開，只好回到基地內找路逃離。






事件攻略

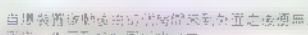
092

Capture

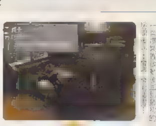
## 沒有操作控制面板的情形

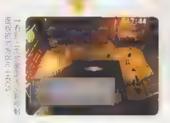
如果在沒有操作控制面板的狀態下啟動自爆裝置，在離開這建築物後便會直接進入與BGH251F2的戰鬥畫面，在戰鬥之後便無法回到基地之內了。這樣一來便無法對控制面板進行操作了，在這種情況下，與整備兵戰鬥後要如何才能夠操作控制面板呢？

其實如右邊所示的一般，在自爆裝置啟動後還是有辦法操作控制面板的，不過，如果考慮到以後必須與BGH251F2戰鬥，將時間設定為10分可能會來不及，這時候必須盡可能的延長設定的時間。





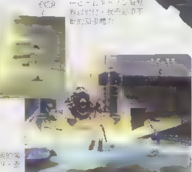


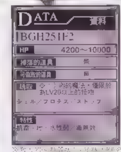

在啟動自爆裝置之後回到出入口時，我們便可以看到管制室的士兵在操作發射裝置的畫面，接下來來到控制面板之處會發現士兵倒在樓梯下，與這個士兵交談後他便會將ID交給セルフィ，這樣一來我們便可以操作控制面板了。

## ■與大型機動兵器的戰鬥

為了堵住閘門而出現的大型機動兵器BGH251F2的通稱為「アイアン・クラッド」。在這裡的戰鬥將會受到時間的限制（基地自爆前的倒數計時），因此我們必須針對敵人的弱點不斷使用魔法及召喚G.F.來戰鬥，在打敗BGH251F2之後，我們緊接著還必須與士官＋兩位兵士戰鬥，因此一點剩餘的時間都沒有。當然了，如果在戰鬥中途倒數計時結束的話，遊戲也會跟著結束。







| DATA | 資料 |
|---|---|
| BGH251F2 | |
| HP | 4200～10000 |
| 掉落的道具 | 無 |
| 可偷取的道具 | 無 |
| 精取 | 少[illegible]的魔法，僅限於為LV20以上的怪物 シェル/プロテス/ストップ |
| 特性 | 抗[illegible]・[illegible]・水性弱/[illegible] |

## ■如何有效率的對敵人造成傷害？

由於敵人的攻擊，尤其是ビームキャノン的威力十分可怕，因此必須先對全員使用プロテス，接著，讓一個人召喚ケツァクウァトル，接下來的兩個人便可在ダブル的狀態下進行魔法的連續攻擊了，如果擁有雷系的高等級魔法，我們一定要積極的使用才行。

如果將敵人的圓柱體破壞四根，它便會脫下限制器進行攻擊，且會連續使用ビームキャノン，因此要注意自己的HP。



**封鎖住閘門的敵人**

BATTLE

## ガーデン內的派閥鬥爭！？

當スコール等人來到バラム・ガーデン後，不知道為什麼ガーデン內部呈現混亂的景象，在前往鬧門的途中，雖然有機會對ガーデン的教師詢問這裡的狀況，但是會突然進入必須選擇マスター派或是學園長派的選項。

在這裡如果選擇學園長派，這時便會與怪物戰鬥，同時在ガーデン內部也會有マスター派所放出來的怪物到處徘徊。在進入ガーデン之前，我們必須先行確認隊伍的狀態才行。





### 鬧門前

## 巡視1樓的各設施

### 尋找學園長

由於還搞不清楚到底這裡發生了什麼事情，於是スコール等人便開始尋找這裡的學園長シド，根據マスター派的教師的說詞，シド就藏在1樓的某個地方。

我們可以按照任何的順序來檢視這裡的各個設施，如果與ガーデン的教師交談，這時便會強制的進入戰鬥畫面，或者出現選項的畫面。在戰鬥結束後便可以進入設施裡面，同時還可能由學園長派的人手上獲得道具，雖然在某些場合可以避免戰鬥，但是為了提昇經驗值還是好好的進行戰鬥吧。





## ■向學園長報告飛彈的事情

在巡視１樓一圈以後便可以發現シュウ跑進去電梯裡面，為了追シュウ，我們來到了２樓通路內的深處，同時向シュウ說明整個事件。由於シド就在３樓的學園長室，於是大家便往學園長室前進。

向シド報告完有關飛彈的事情後，得知在ガーデン的地下有MD層，同時學園長也將通往地下電梯的鑰匙交給我們，原來在MD層裡面可以找出對付飛彈的方法…。於是スコール等人便抱著一絲希望進入MD層。



↑在２樓的通路內終於找到了シュウ，原來シュウ也正為了 [illegible]






[illegible] MD層 [illegible]

## 學園長室

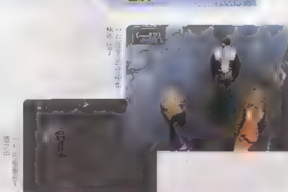


## 電梯

## ■利用電梯逃往MD層

スコール由シド的手上拿到電梯的鑰匙之後，便來到電梯的地方，但是電梯居然在中途就停止了。先調查電梯的開關，再調查スコール所站的地方，就會發現緊急出口，由那裡逃到外面，利用樓梯往下面前進。雖然電梯還會掉落，但在這裡是自發的事件，所以不必擔心。

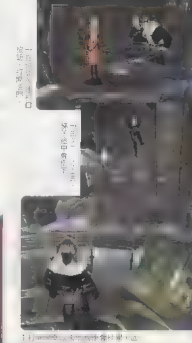
將通路內的電燈打開，再打開地板上的開口，由那裡再向下面前進。



## ■打開地板向下前進

由於MD層非常的深，我們必須利用位於各樓層的梯子以及打開地板的特殊裝置，不斷的往下面前進才行。在轉動活門的地方即使スコール一個人失敗了，接下來還可以用第２人、第３人來挑戰３次，而且只要人數變多，我們將可更輕鬆的轉動活門。

在爬上梯子之前，畫面上會出現要誰去的選項，但是結果都是由スコール爬上梯子。爬上後再由梯子上跳過去的房間裡打開開關，之後地板便會打開。返回時只要再度使用梯子即可。



↑在[illegible]，打開活門。

↑[illegible]途中會倒下。

↑[illegible]

## 進入MD層

## ■操縱桿與儲存點

利用倒下的梯子回到這裡後，放下在外邊的操縱桿降下梯子。在這裡的下面有一個可以打開跳板前面閘門的操縱桿，因此在渡過跳板之前必須先將閘門打開。另外，在跳板上面會遭遇兩隻オイルシッパー的攻擊，在操縱桿的旁邊有一個儲存點，為求謹慎最好在此先記錄，準備好迎接戰鬥後再繼續前進。

## 打開閘門

↓在一[illegible]



←在梯子的下方，就可以打開閘門的操縱[illegible]

## ■兩隻オイルシッパー

オイルシッパー的動作非常的快，攻擊力也很高，單是對付1隻就有一點不容易了，何況是一下子對付2隻。首先，我們必須先利用スロウ來讓他們2個的動作變慢才行。

如果受到オイルショット的攻擊，有時還會陷入「暗闇」狀態，在這裡必須避免直接攻擊，利用ダブル的グラビデ或敵人弱點所在的炎魔法集中攻擊1隻，雖然G.F.的イフリート也很有效，但他們強烈的攻擊可能讓人吃不消。

↓オイルショット持有稍微的追加效果，攻擊次數出現，[illegible]




**DATA 資料**

| オイルシッパー | |
|---|---|
| HP | 2136～5480 |
| 掉落的道具 | 鳴導石 |
| 可偷取的道具 | 燃料 |
| 魔法 | 含[illegible]內的魔法，僅限於LV20以上的敵人<br>エスナ／フライン／ケアル／コンフュ |
| 特性 | 抗炎性弱／水無效 |

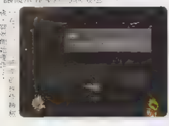
オイルシッパー

MD層最深部

## ■ガーデン中的變化!?

由關門裡面的梯子向下前進後終於到達最深處了，在這裡有許多未曾看過的裝置與計數器，在適當的操作後這裡的巨大機械突然開始運作起來，將スコール等人一口氣帶到學園長室裡面。

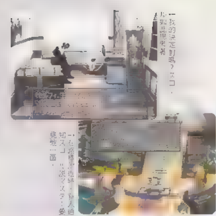
結果，由於ガーデン中所發生的異變，讓被飛彈擊中的危機也……。

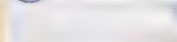




## マスター的召見

由於飛彈攻擊的緣故，ガーデン內部的派閥鬥爭也隨之沉寂。スコール正為向著飛彈基地（ミサイル基地）方面出發的夥伴們的安危擔心著。當スコール來到路標附近時，有一位ガーデン教師來傳話，他說マスター要見スコール。之後便會搭乘直達マスタールーム的電梯，而進入マスタールーム後，在和ノーグ的戰鬥結束之前是無法離開的。所以，在スコール走出自己的房間，或是去マスタールーム前最好先記錄一下。





在路標附近

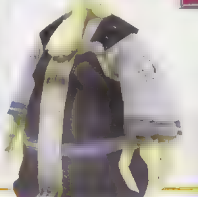


マスタールーム

## 與マスター・ノーグ相遇

來到マスタールーム之後，將與隊伍中另外的兩人會合。與シド交談後，教師將會前來傳喚。由於與ノーグ的會話開始後，便會馬上進入戰鬥，所以此時最好先行調整接合等狀態。



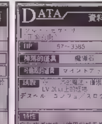
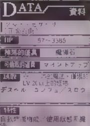


## ■與ノーグ對戰

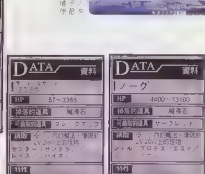
在台座上的兩個信號燈會依藍～黃～紅的順序改變顏色，直變成紅色才會使用各式各樣的魔法。雖然無法破壞，但若是給予直接攻擊，便可以將其恢復到第一階段的藍色狀態。兩個人攻擊信號燈，另一個人先攻擊防禦裝置。就算ノーグ出現，也要採取同樣的對策來攻擊。グラビデ魔法會相當有效。若是取得身上有了リフレク的效果，就要用道具來回復。可以從ノーグ身上誘讀G.F.「リヴァイアサン」。



| DATA | 資料 |
|---|---|
| [illegible] | |
| HP | 2000 |
| 掉落的道具 | 無 |
| 可偷取道具 | 無 |
| 精取 | [illegible]的魔法，僅限於LV 20以上的怪物<br>ケアル，ケアルラ[illegible] |
| 特性 | 抗[illegible]性，[illegible]無效 |

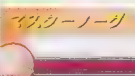



| DATA | 資料 |
|---|---|
| [illegible] | |
| HP | 57～3385 |
| 掉落的道具 | 魔導石 |
| 可偷取道具 | マイントアップ |
| 精取 | [illegible]的魔法，僅限於LV 20以上的怪物<br>デスペル，コンフュ／スロウ |
| 特性 | 自動修復機能，使用狀態系魔法 |



| DATA | 資料 |
|---|---|
| [illegible] | |
| HP | 57～3385 |
| 掉落的道具 | 魔導石 |
| 可偷取道具 | マジックアップ |
| 精取 | [illegible]的魔法，僅限於LV 20以上的怪物<br>サンダー，サンダラ，[illegible]<br>レイズ，[illegible]，バイオ |
| 特性 | 自動修復機能，使用雷電系魔法 |

| DATA | 資料 |
|---|---|
| ノーグ | |
| HP | 4400～13100 |
| 掉落的道具 | 魔導石 |
| 可偷取道具 | サークレット |
| 精取 | [illegible]的魔法，僅限於LV 20以上的怪物<br>シェル，プロテス，エスナ／[illegible] |
| 特性 | 抗[illegible]性，毒無效／破壞雷 |




BATTLE

## 甲板二樓

## ■與不明艦艇接觸

打倒ノーグ之後，從人在保健室的シド學園長之處聽取情報。可以補足自ノーグ處聽來的訊息，要好好注意。

走出保健室，來到圖樣附近時，シュウ會來告知不明艦艇接近之事。到了甲板二樓，和艦艇的乘員交談後，發現他們已經與某個人進行過了交涉。於是スコール接受了シド之命，要去找到那個人並帶回。



## 於F.H.著陸

在學園長室中，シド要スコール一行人去與フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H）的站長會面；於是和夥伴一行人前往該處。雖然在站長的家中與站長見了面，卻被冷冷地趕了出來。

正要返回ガーデン時，ガルバディア軍突然來襲。スコール一行人聽到ドープ站長一個人前往交涉的消息後也朝著車站前進。





小規模的海上都市

F.H.車站地圖



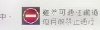
## 目前鐵路交通封閉

F.H.站，是橫跨大海之鐵路的中繼站。但由於鐵路交通現正處於封閉的狀態，所以車站的四周顯得有些荒涼。

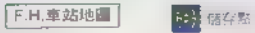
從通往站長家的階梯向右手邊走，就可以來到車站一帶。設施方面雖然只有飯店和中古維修店，但飯店也附帶經營道具店。目前雖然可以進入車站，但是卻無法走出鐵道；通往其他鐵道的路也被堵塞了。



車站，目前封閉中。



雖然可通往鐵道但目前禁止通行



儲存點

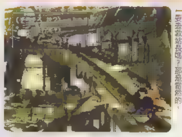


魔法補取點

## ■擊退ガルバディア軍

在車站前的廣場上，ドープ站長正試著與ガルバディア兵談判，但對方卻毫無興趣。為了協助遇襲的站長挺身而出，綴即發生戰鬥。

一開始只有ガルバディア士官與兩個士兵。打倒他們之後，BGH251F2便會再度出現。



↑要去救站長嗎？那是當然的。




↑[illegible]



DATA 資料

BGH251F2

| | |
|---|---|
| HP | 5100～8000 |
| 掉落的道具 | 牙式運發槍／ミサイル |
| 可偷取的道具 | ? |
| 說明 | ※（）內的魔法，僅限於LV20以上的怪物。シェル／プロテス／ストップ |
| 特性 | 抗簡 法・火性質／電無效 |

站前廣場

BATTLE

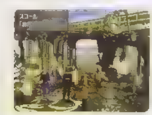
Capture 101 事[illegible]攻略

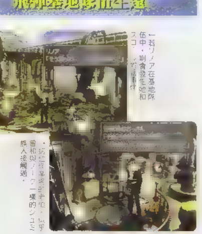
## 飛彈基地隊伍生還

## ■從BGH251F2裡面....?!

被擊敗的BGH251F2墜入海中。接著出現的，居然是應該已前往飛彈基地的三人。

飛彈基地隊伍和ガーデン隊伍，終於會合。除了スコール之外的人都返回ガーデン，只剩スコール一人留在F.H.城鎮裡閒晃。最好去作業場看看。





↑若リノア在基地隊伍中，則會發生她和スコ[illegible]

↑[illegible]當和與ノーグ一樣的シュミ族人擦身而過。

## シド的決定

### ■對魔女宣戰

在F.H.的任務結束後回到ガーデン，アーヴァイン為了安慰セルフィ，來到了校園的舞台。被シド請到學園長室後，シド在校內廣播中公佈了對魔女宣戰的消息。並任命スコール為指揮官。

一首帶給大家無限歡樂的舞台終了，使セルフィ相當難過。

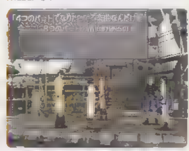
シド在宣佈對魔女宣戰[illegible]ル為ガーデン的指揮官[illegible]不過，スコール[illegible]

## 試演會

### ■セルフィ組成樂團

セルフィ等人聽說スコール將擔任指揮官之事，便策劃了一個慶祝演奏會。

原先已預備好了兩首曲子，沒想到樂譜卻混在一起了。為了要把樂譜弄清楚，所以必須實際演奏一次。另外還要決定團員負責的樂器。只要聽過就可以搞清楚了，樂譜的組合如右圖所示。誰要彈什麼樂器都可以。




[illegible]這兩首曲子的樂譜混雜了[illegible]，一面決定每個人所負責的樂器。

**樂譜A**

- ギター
- フィドル
- フルート
- タップ

**樂譜B**

- Eギター
- Eベース
- サックス
- ピアノ



## ■セルフィ音樂會

因リノア的邀請，而來到音樂會的スコール，在同伴所演奏的曲子之中，リノア會將大家的心情傳達給スコール。リノア與スコール的對話會因之前所選的樂器，也就是依演奏的曲子而產生微妙的變化。而曲子所營造出來的氣氛，也會影響結束時的對話。以下就簡單地以樂譜C和A、B樂器所交替組合起來的情形來進行解說。



### 樂譜A

リノア的感覺是「愉快的曲子」，對話很順利地進行，也沒有奇怪的誤解，スコール的心情也沉靜下來。

### 樂譜B

對話的內容稍稍顯得有點不自然，連リノア也說「不知道在演奏什麼」…？

### 樂譜C

連リノア也覺得焦躁不安，對話也變得很糟糕，特別[illegible]要傳達大家的心情了…？

E.H.特設舞台

## 下個目的地是バラム…在那之前！？

雖然下個目的地是バラム，但是在這裡可以取得新的移動方法，自由地越過海洋到各地去。像是マスター・ノーグ和同種族的シュミ族所居住的村子。雖可在F・H・裡收集到這些情報，但也可親自前往。



↑世界地圖會顯示出曾到過的地方



↑シュミ族的村子位於[illegible]

## ■ガルバディア軍的佔據處

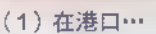
バラム的城鎮因為被ガルバディア軍佔領，所以無法自由地進出。在進入城鎮後就不[illegible]出去了，但只要在レンタカー（出租車店）前救助與外面的人接觸的小孩（跟警備兵談話後，再朝向旁邊），之後那小孩會教我們出去的方法。街上的飯店已變成敵人的本部，而無法利用。可以在ゼル的房間內休息，並做記錄。





↑與警備兵交談，好像對小孩示現在手的樣子

## レンタカー前



## 飯店～港

### ■指揮官到哪裡去了？

レンタカー前的警備兵說要到飯店裡去見司令官，所以到飯店裡不先找到指揮官是不行的。指揮官好像跟平常一樣，以逃避做藉口跑去睡午覺了。收集了情報之後，得知他今天好像在港口釣魚的樣子。發現指揮官的順序記載在右邊。基本的尋找路線為港口→ゼル的家→車站。



↑指揮官烤魚的味道，連[illegible]都被吸引過來了，就像是為了不讓它跑掉[illegible]著。

### （1）在港口…

到港口去，就可以從帶著探索犬的士兵那裡打聽到指揮官似乎是在某處[illegible]魚，並且烤魚的情報。如果是烤魚的話，既然沒有在飯店裡，那就是利用某一間民宅了。

### （2）在ゼル的家…

バラム的街上除了商店以外，一般的住家總共只有兩間。其中一間就是ゼル的家。跟ゼル的媽媽交談後，知道有一個大官來烤過魚。而且，整個家裡都充滿了烤魚之後所發出來的「不好的味道」。

### （3）追蹤探索犬的話…

スコール們的身上好像也沾上了「不好的味道」。再次到港口去，一接近探索犬的話，牠會對スコール們身上的味道就會聞掉。若追上去的話，探索犬就會跑進車站裡。在途中如果找不到探索犬的話，那麼就回到後港去吧！然後，再與探索犬交談的話…。

事件攻略



Capture

## ■正在偷懶的雷神

從列車中被探索犬追趕而出現的雷神。スコール們追著雷神而來到飯店前，雷神因偷懶被發現，被司令官狠狠地臭罵了一頓。

在這裡，要跟雷神＋２人戰鬥。只要雷神一個人的話，應該不是太難對付的敵人。ブライン及スロウ對他有效。資料請參考下面的表格。



‧先前被捉的雷神，但是司令官根本就不理會他。

一雷神＋２人士兵的戰鬥，先把士兵收拾掉。



## ■雷神、風神兩人組的戰鬥

ブライン果然對雷神有效。首先以集中攻擊打倒雷神；另外，可以從風神的身上使用魔法誘取（ドロー）得到G.F.「パンデモニウム」。風神在瀕死狀態時反覆使出的「碎」，是一擊就使HP變成１的技法。如果先把雷神打倒的話，就不用怕這招了。

從這場戰鬥開始，雷神會使用秘技「雷神旋風腳」，使用魔法プロテス來應戰會比較好。



DATA 資料

| 雷神 | |
|---|---|
| HP | 400～12000 |
| 掉落的道具 | パワーアップ |
| 可偷取的道具 | パワーアップ |
| 誘取 | 等級內的魔法‧僅限於LV 20以上的怪物。サンダー／サンダラ／シェル／プロテス |
| 特性 | 抗風性弱／雷吸收／秘技「雷神旋風腳」 |

DATA 資料

| 風神 | |
|---|---|
| HP | 300～9000 |
| 掉落的道具 | ラストエリクサー |
| 可偷取的道具 | ラストエリクサー |
| 誘取 | 等級內的魔法‧僅限於LV 20以上的怪物。エアロ／ケアルラ／レイズ／ |
| 特性 | 抗毒性弱／風吸收／碎（HP一定會成為1） |

## 一個人進入的セルフィ

依セルフィ的要求，而來到了她的母校トラビア・ガーデン。果然，因為飛彈的攻擊，現在校內幾乎成了壞滅的狀態。セルフィ先進去後，スコール一行人也跟著進入ガーデン內。セルフィ在石像下角次遇到昔日的朋友而感到高興。スコール一行人則說要在運動場上等セルフィ。

←セルフィ有點存亦的樣子，一個人先進入校內了。

→從這下來的人們開始進行整建的工作。

# 深鎖的大門

# 被擊破的ガーデン

## 爆裂的痕跡依然新穎…

雖然跟セルフィ約好要在運動場等她，但若在ガーデン內調查的話，還可看到一些細小的事件。例如：在電腦室內可以找到一本寫有風的暗號的腦袋日記。一進入運動場的話，在接著進行的事件尚未結束前是無法離開的，所以先到各處去調查，並聽取其他的情報吧！

トラビア・ガーデン地圖

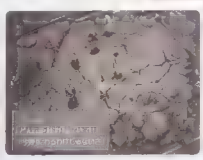


## アーヴァイン的記憶

**■失落的過去**

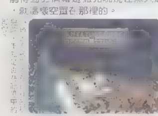
セルフィ也終於成為決定與魔女對抗的成員了。但リノア則說出了自己對戰鬥的不安。也許會失去同伴也不一定…アーヴァイン也說出了同樣的不安，並且還提出了自己是為了什麼而戰？是為了什麼理由而戰…等令人意外的事實。





## 孤兒院現在…

孤兒院的位置在現在的地圖上並未記載。事實上，孤兒院位於右側東方半島的尽端。因為トラビア位於北方的山區中，所以往北走也許會比往南走還要快。燈塔是一個標的物。目前得到的情報是孤兒院現在無人居住，就這樣空置在那裡的。





↑スコール以從ニーダ那得來的スコープ觀察，鏡頭裡出現了學園……

## 臨戰態勢

終於，受魔女イデア支配的ガルバディア・ガーデン開始發動總攻擊。而在隊伍最前線指揮的就是サイファー。

スコール則是從學園長室向校內宣布緊急事態，並整頓陣勢。更為了迎擊來襲的ガルバディア軍，將隊伍分成兩個小組指揮作戰。



↑指示學生從サイファー的戰鬥陣勢，並正確地指示，……的指令。

學園長室

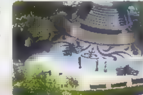


校園

## リノア滑落懸崖

在缺少ゼル與リノア的情形下組成隊伍，並且往校園內前進。接著，ゼル下達指令重整戰鬥陣勢。リノア也會前來會合，スコール因為被叫到樓橋，將這個地方交給ゼル他們，向樓橋前進。

為了阻擋一個個闖入的ガルバディア兵，ゼル小組在校園內四處巡邏。但是突然間，地面卻崩落，リノア滑落懸崖。



↑為了阻擋闖入的敵人，在校園內四處巡邏。





↑……スコール……，……將指揮……給了ゼル。

↑地面突然崩塌，リノア滑落懸崖……

## ■在愈演愈烈的戰鬥中

ゼル小組往大門前進與スコール小組會合，並告知了スコール，リノア發生危險。但是，此時在大門那卻出現敵軍；甚至更聽到教室裡的少年部隊受到襲擊的消息。スコール便與另外兩人一同往教室前進，一人留在大門前支援シュウ的防禦戰，並部署一人前往部署營救リノア。



↑在教室前與スコール小組…一人在大門前，一人前去營救リノア。

大門前

2樓教室

## ■前往最終之戰場

スコール小組在教室與4名エリート兵戰鬥。將少年部隊帶去避難時，並接受カドワキ老師的要求前往學園長室。

雖然敵人的攻擊暫時地平息下來，卻也不能在此等待它們再次的攻擊。スコール決定採取最後手段一闖入敵陣，企圖轉變整個戰局。同伴們將拯救リノア之事託付給スコール，決定先行衝入敵陣。而スコール依照カドワキ老師的指示，向所有的學生宣告最終之戰開始。




←同伴們將リノア託付給スコール後，便衝入敵人的基地。



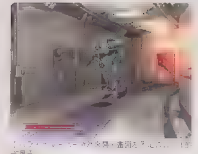

↑為了救助少年部隊而前往教室與4名パラ・トルーパー戰鬥。



### ■尋找マーク

乘坐電梯一登上２樓，少年部隊的女學生便會要求幫忙尋找一名名叫マーク的少年。往通路的深處前進，便會發現這一名少年。和這個少年談話，並逃往電梯時，バラ・トルーパー會從地板侵入。スコール也會因為被攻擊而受傷。

而從這裡開始，畫面的左下方會出現スコール的HP量表。這個是在往後的格鬥動作中都會用到的東西。如果無法躲避敵人最初的一擊，是一定會受傷的。



## 2樓通路



## 避免受傷的方法



見回す

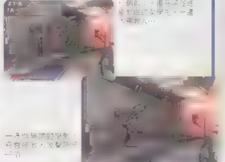


非常スイッチ

飛出去

如果スコール背對著緊急用的升降口按□按鈕的話便會出現選擇畫面。在這裡，請先選擇「あたりを見回す」；動作結束之後，再按□按鈕出現選項。接著，再選擇「非常スイッチ押す」，在バラ・トルーパー受到攻擊的同時會打開緊急升降口，兩者會在混亂中往外彈飛出去。

若是選擇了這兩個選項以外的其他行動，會因為受到敵人攻擊而受傷。在往後的動作戰中，都要避免不必要的損傷。







## ■空中近搏戰

抓住飛行器的繩子後，即與士兵進行近搏戰。這是一場互相以拳、防禦等進行的戰鬥；哪一方的HP先耗盡就會先落下。非常嚴苛的事件。

由於敵人會積極地攻擊而來，在防禦的同時也要儘早選抓準時間以踢來反擊。當一方受到攻擊後，2人都會自動的再採取防禦的動作，因此要抓住解除防禦的時機來反擊。另外，若是角色受到損傷，必殺技的使用指令就會消失不見，這一點必須要注意。在怎樣都無法取得勝利的情形下，從最初開始就試著以連按踢來攻擊。



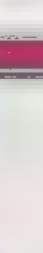

↑連續受到敵人的攻擊，要注意抓準時機




↑若是受到損傷，必殺技的指令就會消失



↑必殺技是可以奪取敵人HP在2/3以上的強力攻擊





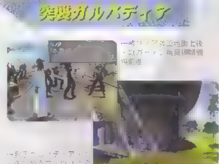


## 突襲ガルバディア

## ■救出リノア，前往ガルバディア・ガーデン

擊落バラ・トルーパー後，飛行器會飛往リノア滑落的懸崖邊。這時，スコール便救助リノア。

回到地面上往左方走的話，便會抵達ガルバディア・ガーデン的入口。這裡將會有一個是否帶リノア一起行動的選項，不過選擇哪一個對結果都不會有改變。與リノア一同進入ガーデン內部後，同伴會在通路上待命，所以可以組成隊伍。這個隊伍將一起行動至對魔女戰前。



圖為通往ガルバディア・ガーデン的入口，要與リノア一起侵入內部。

1F

侵入
開始地點
從頂樓跳下
往2F・A
中5F
教室
教室
教室
教室
教室
スケートリンク
更衣室
往2F・B
G.F.
ケルベロス
大門

2F

宿舍
宿舍
宿舍
宿舍
往2F・A
往頂樓
電梯
會客室
2F・B
大講堂

■打開3道鎖

侵入ガーデン內部後會發現每道門都上了鎖，要取得號碼與門相對應的カードキー才能打開。打開了電梯的鎖之後便可前往到魔女イデア的房間。

儲存點
魔法抽取點
カードキー取得點
上鎖的門
無法以カードキー打開的門

ガーデン內部



取得カードキー

■從教室內的學生身上取得カードキー

1～3號的カードキー可以分別從三個教室內學生的身上取得，有了カードキー便可打開號碼相對應的門鎖。而取得カードキー【3】之後便可打開電梯的門鎖，搭上電梯即可前往魔女イデア所在的マスタールーム。但是在前往マスタールーム之前最好先取得G.F.「ケルベロス」。



▲從宿舍或教室內的學生身上取得カードキー

## ■G.F.「ケルベロス」

ケルベロス的特徵是使用トリプル魔法進行攻擊。若牠使用トリプル，要立刻以デスペル來抵消。攻擊時要先連續使用グラビデ削減其體力，然後在適當的時機使用雷屬性以外的魔法（牠會吸收雷屬性魔法）給牠致命的一擊。

| DATA 資料 | | |
|---|---|---|
| ケルベロス | | 攻擊 [illegible]的魔法・僅限於LV20以上的怪物：クエイク／ダブル／トリプル |
| HP | 7100～10000 | |
| 掉落的道具 | Gリターナー | 特性 |
| 可偷取的道具 | 早さの書 | 雷無效、吸收雷 |



↑ [illegible]G.F.[illegible]トリプル及時空魔法



中庭

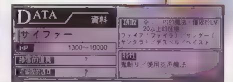


## ■與サイファー決戰

見到イデア前，會先和サイファー戰鬥。他的攻擊力高又會使用炎系魔法，最好能先使用プロテス和リフレク。サイファー在體力減少一半後，會發動「鬼斬り」，由於此技巧的破壞力極大，所以要做好回復的準備。



↑與前一次戰鬥相比，他的等級又提升了不少，要小心他的鬼斬り。

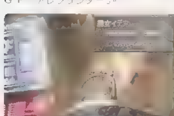


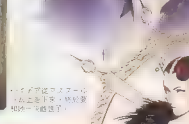
| DATA 資料 | | |
|---|---|---|
| サイファー | | 攻擊 [illegible]的魔法・僅限於LV20以上的怪物：ファイア（ファイラ）／サンダー（サンダラ）／デスペル／ヘイスト |
| HP | 1300～10000 | |
| 掉落的道具 | ? | 特性 |
| 可偷取的道具 | ? | 鬼斬り／使用炎系魔法 |

## ■魔女イデア

在マスタールーム將サイファー打倒後，會前往大講堂。在大講堂中會與イデア決戰。

戰鬥開始後會先與サイファー再次對決，打倒サイファー後，イデア便會開始行動。她以強力魔法為主體來發動攻擊，即使玩家使用リフレク，她也會用デスペル予以抵消。若不能迅速地對應，就很難獲勝。從她身上可以竊取到G.F.「アレクサンダー」。



イデア從マスタールーム上走下來，終於要和她一決勝負了。

## BATTLE 大講堂



[illegible]

**DATA 資料**

| イデア | |
|---|---|
| HP | 500~15000 |
| 擁有的道具 | - |
| 可偷取的道具 | - |

| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible]魔法・僅限[illegible]LV 20以上的怪物 フリザト・ブリザラ・[illegible]ケラヒ テ・エス[illegible] |
| 特徵 | 使用傷害系魔法／リフレク |

# DATA BANK

[illegible]進一步地去體會遊戲的樂趣，為了[illegible]回應大家的[illegible]，所以在此特別將49隻怪物的各[illegible]能力值、所持有的道具、可誘取的魔法，以及82[illegible]做一個完整的介紹

# MONSTER DATA 怪物資料集

**隨著隊伍強度而提昇能力之怪物們的資料解說**



## ▼怪物資料表的看法

1. 怪物圖像。
2. 怪物名稱
3. 怪物資料的解說，各項目的內容如下所示：

HP…怪物LV1～LV30的HP（隨著隊伍的等級而改變）
特性…對於怪物有效或是無效的攻擊方法等相關資料
掉落的道具…打倒怪物所掉落的道具，不一定會掉落。另外，有時候可能會出現沒有記載的道具
可偷取的道具…使用指令「ぬすむ」時所得到的道具，不一定會偷取成功。另外，也有可能偷到此處所沒有記載的道具
可以誘取的魔法…可以誘取的魔法，依怪物等級之不同，可誘取的魔法也就會不一樣

4. 主要出現地，也有可能出現在記載場所以外的地方。

※LV30以上的怪物並不一定適用這個資料，必須利用「ライブラ」來加以確認。

---

**HP** 114～410
**特性** 抗風・冷氣性弱
**掉落的道具**
魔石のかけら／魔石
**可偷取的道具**
魔石のかけら／魔石
**可以誘取的魔法**
～LV19
ファイア／ライブラ
～LV29
ファイラ／ライブラ

---

**HP** 172～1060
**特性** 抗炎・冷氣性弱
**掉落的道具**
クモの糸／魔石のかけら／魔石
**可偷取的道具**
クモの糸
**可以誘取的魔法**
～LV19
サンダー／ケアル
～LV29
サンダラ／ケアルラ／スロウ

---

**HP** 205～575
**特性** 抗炎性弱・冷氣無效
**掉落的道具**
魔石のかけら／[illegible]
**可偷取的道具**
[illegible]
**可以誘取的魔法**
～LV19
ブリザド／ケアル／ライブラ
～LV29
ブリザラ／ケアルラ／ライブラ

---

**HP** 815～1325
**特性** 抗雷・炎性弱・吸收冰
**掉落的道具**
サカナのヒレ
**可偷取的道具**
サカナのヒレ
**可以誘取的魔法**
～LV19
ブリザド／スリプル／ライブラ
～LV25
ブリザラ／スリプル／ライブラ

---

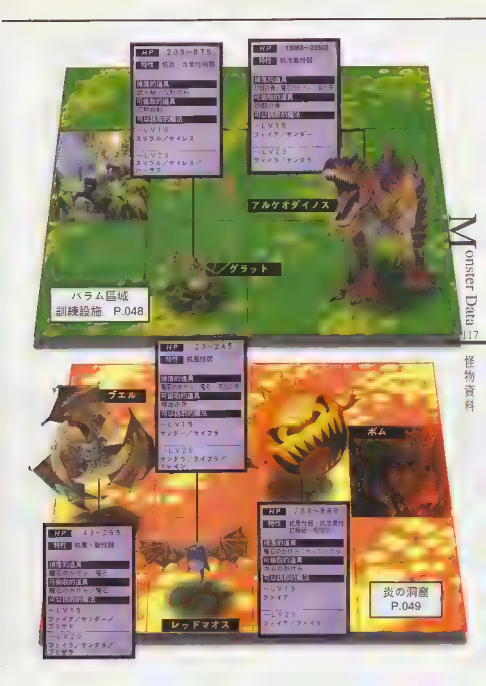
ケダチク

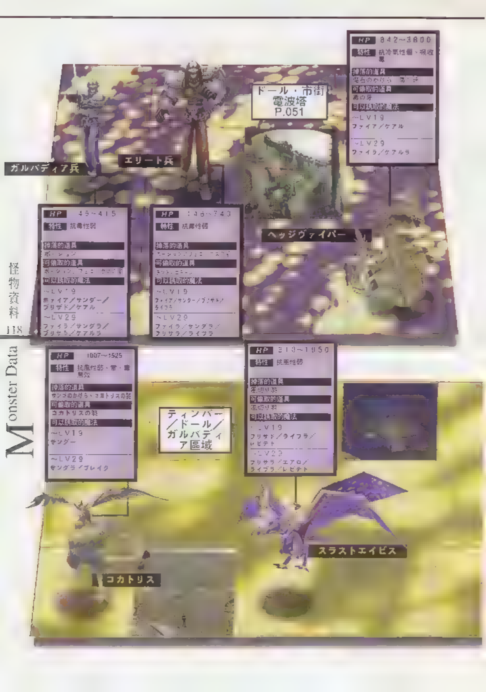
フォカロル（フェイク）

バイトバグ

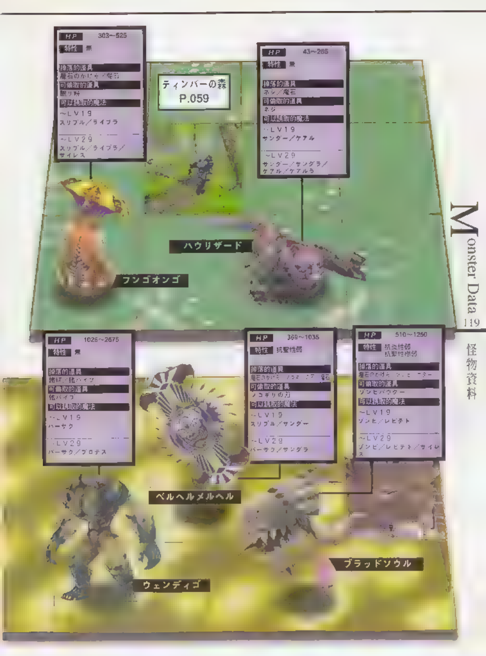
グヘイスアイ

バラム區域 P.046


HP 209~875
特性 抗炎・冷氣性稍弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以偷取的魔法
~LV19
スリプル／サイレス
~LV29
スリプル／サイレス／
バーサク
HP 13063~23500
特性 抗冷氣性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以偷取的魔法
~LV19
ファイア／サンダー
~LV29
ファイラ／サンダラ
アルケオダイノス
グラット
バラム區域
訓練設施 P.048
HP 23~245
特性 抗風性弱
掉落的道具
可偷取的道具
吸血の牙
可以偷取的魔法
~LV19
サンダー／ライブラ
~LV29
サンダラ／ライブラ／
ドレイン
ブエル
ボム
HP 43~265
特性 抗風、聖性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以偷取的魔法
~LV19
ファイア／サンダー／
ブリザド
~LV29
ファイラ／サンダラ／
ブリザラ
レッドマオス
HP 68~880
特性
掉落的道具
可偷取的道具
ホムのかけら
可以偷取的魔法
~LV19
ファイア
~LV29
ファイア／ファイラ
炎の洞窟
P.049



ドール・市街
電波塔
P.051
ガルバディア兵
エリート兵
ヘッジヴァイパー
HP 842~3800
特性
掉落的道具
可偷取的道具
可以吸取的魔法
~LV19
ファイア／ケアル
~LV29
ファイラ／ケアルラ
HP 45~415
特性 抗毒性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以吸取的魔法
~LV19
ファイア／サンダー／
ブリザド／ケアル
~LV29
ファイラ／サンダラ／
ブリザラ／ケアルラ
HP
特性
掉落的道具
可偷取的道具
可以吸取的魔法
~LV19
~LV29
ファイラ／サンダラ／
ブリザラ／ライブラ
HP 1007~1525
特性 抗風性弱
掉落的道具
可偷取的道具
コカトリスの羽
可以吸取的魔法
~LV19
サンダー
~LV29
サンダラ／ブレイク
ティンバー
／ドール／
ガルバディ
ア區域
特性 抗風性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以吸取的魔法
LV19
ブリザド／ライブラ／
レビテト
ブリザラ／エアロ／
ライブラ／レビテト
コカトリス
スラストエイビス



ティンバーの森
P.059
HP 303~525
特性 無
掉落的道具
可偷取的道具
可以請取的魔法
~LV19
スリプル／ライブラ
~LV29
スリプル／ライブラ／サイレス
フンゴオンゴ
HP 43~265
特性 無
掉落的道具
ネジ／魔石
可偷取的道具
ネジ
可以請取的魔法
~LV19
サンダー／ケアル
~LV29
サンダー／サンダラ／ケアル／ケアルラ
ハウリザード
HP 1026~2675
特性 無
掉落的道具
可偷取的道具
可以請取的魔法
~LV19
バーサク
~LV29
バーサク／プロテス
ウェンディゴ
ベルヘルメルヘル
HP 369~1035
特性 抗聖性弱
掉落的道具
可偷取的道具
ノコギリの刃
可以請取的魔法
~LV19
スリプル／サンダー
~LV29
バーサク／サンダラ
HP 510~1250
特性
掉落的道具
可偷取的道具
ゾンビパウダー
可以請取的魔法
~LV19
ゾンビ／レビテト
~LV29
ゾンビ／レビテト／サイレス
ブラッドソウル


HP 210~950
特性 抗聖性弱
掉落的道具
サンゴのかけら
可偷取的道具
サンゴのかけら
可以誘取的魔法
~LV19
サンダー／レイス
~LV29
サンダラ／レイズ
HP 5213~6175
特性 抗冷氣・雷性弱
掉落的道具
とがった爪
可偷取的道具
とがった爪
可以誘取的魔法
~LV29
ウォータ／エスナ
クリープス
地下水路
P.072
グランデアーロ
HP 98~690
特性 抗雷性弱
掉落的道具
ポーション
可偷取的道具
ポーション
可以誘取的魔法
~LV19
ファイア／サンダー／
ブリザド／ケアル
~LV29
ファイラ／サンダラ／
ブリザラ／ケアルラ
HP 163~1125
特性 抗雷性弱
掉落的道具
可偷取的道具
フェニックスの尾
可以誘取的魔法
~LV19
ファイア／サンダー／
ブリザド
~LV29
ファイラ／サンダラ／
ブリザラ
發掘現場
P.065
インビンシブル
HP 525~2300
特性 抗毒性弱
掉落的道具
可偷取的道具
ブラックホール
可以誘取的魔法
~LV19
シェル／プロテス
~LV29
シェル／プロテス／
レビテト
エスタ兵
ゲスバー
HP 531~2750
特性 抗雷性弱
毒無效
掉落的道具
魔石のかけら／魔石
可偷取的道具
ダイナモ石
可以誘取的魔法
~LV19
デスペル
~LV29
デスペル／ストップ
エスタ兵



プリヌラ
HP 731~2950
特性 無
掉落的道具
可偷取的道具
カメのこうら
可以學取的魔法
~LV19
プロテス
~LV29
プロテス／シェル
ライフフォビドン
エサンスーシ
HP 246~690
特性
掉落的道具
魔石のかけら 曜石
可偷取的道具
魔石のかけら 曜石
可以學取的魔法
~LV19
シェル
~LV29
シェル／ブライン／バーサク
名もなき王の墓
P.069
HP 221~4600
特性 抗炎性弱
掉落的道具
可偷取的道具
死者の魂
可以學取的魔法
~LV19
ゾンビー
~LV29
ゾンビー／ブライン／ストップ
HP 310~1050
特性 抗雷、地、水性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以學取的魔法
~LV19
エスナ／ケアル
~LV29
エスナ／レイズ
GIM52A
警備兵
HP 45~415
特性 抗毒性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以學取的魔法
~LV19
スリプル／サイレス／ブライン／ケアル
~LV29
スリプル／サイレス／ブライン／ケアルラ
GIM47N
HP 1431~3650
特性 抗雷、地、水性弱
掉落的道具
可偷取的道具
ミサイル
可以學取的魔法
~LV19
ヘイスト／スロウ
~LV29
ヘイスト／スロウ／デスペル
ガルバディア・D地區收容所
P.082


HP 6027～7950
特性
掉落的道具
可偷取的道具
～LV19
サイレス／ブライン
～LV29
サイレス／ブライン／
スロウ／バイオ
バラムガーデンMD層
P.095
トライフェイス
HP 747～4075
特性 抗雷、毒性弱
掉落的道具
魔石のかけら／牙式連發槍
／鮫のウロコ
可偷取的道具
牙式連發槍
～LV19
シェル／プロテス
～LV29
シェル／プロテス／レイズ
フィッシャーマンズ・ホライズン
P.100
SAM08G
HP 808～1250
特性 抗毒性弱
掉落的道具
可偷取的道具
テント
～LV19
サンダー／コンフュ／
スロウ／リフレク
～LV29
サンダラ／コンフュ／
スロウ／リフレク
HP 217～1475
特性 無
掉落的道具
ポーション
可偷取的道具
～LV19
ブリザド／サイレス／
コンフュ
～LV29
ブリザラ／サイレス／
コンフュ
コマンド兵
コマンドリーダー
ガルバディア軍ミサイル基地
P.088



HP 1821～3300
特性 抗聖性弱
掉落的道具
可偷取的道具
命の指輪
可以恐取的魔法
～LV19
ブライン／ドレイン
～LV29
ブライン／ドレイン／スロウ
ゴーマニ
HP 3031～6250
特性 抗聖性弱
掉落的道具
魔石のかけら／
可偷取的道具
可以恐取的魔法
～LV29
エスナ／ヘイスト
ドロマニ
ウィンヒル區域
HP 1621～3300
特性 抗聖性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以恐取的魔法
～LV20
シェル／プロテス
バイセージ
Monster Data
123
怪物資料
HP 1021～2600
特性 抗雷性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以恐取的魔法
～LV19
スリプル／サンダー
～LV29
スリプル／サンダラ
HP 460～1200
特性 無
トラビア區域
P.106
掉落的道具
可偷取的道具
可以恐取的魔法
～LV19
ケアル／エスナ
～LV29
ケアルラ／エスナ／レイス
ゲイラ
メズマライズ

ガルバディア・ガーデン
P.108

**ダブルハガー**

| HP | 510~1250 |
| --- | --- |
| 特性 | 抗風性弱<br>抗聖性特弱 |

**掉落的道具**
魔石のかけら／魔石

**可偷取的道具**
いやしの水

**可以吸取的魔法**
~LV19
ファイア／サンダー／ブリザド

~LV29
ファイラ／サンダラ／ブリサラ

**スラッパー**

| HP | 44~1080 |
| --- | --- |
| 特性 | 無 |

**掉落的道具**
ハイポーション

**可偷取的道具**
ハイポーション

**可以吸取的魔法**
~LV19
ブリザド

~LV29
ブリザド／ブリザラ／ウォータ

**パラ・トルーパー**

| HP | 607~1125 |
| --- | --- |
| 特性 | 抗毒性弱 |

**掉落的道具**
ポーション／フェニックスの尾／ハイポーション

**可偷取的道具**
萬能藥

**可以吸取的魔法**
~LV29
エアロ／ウォータ／エスナ

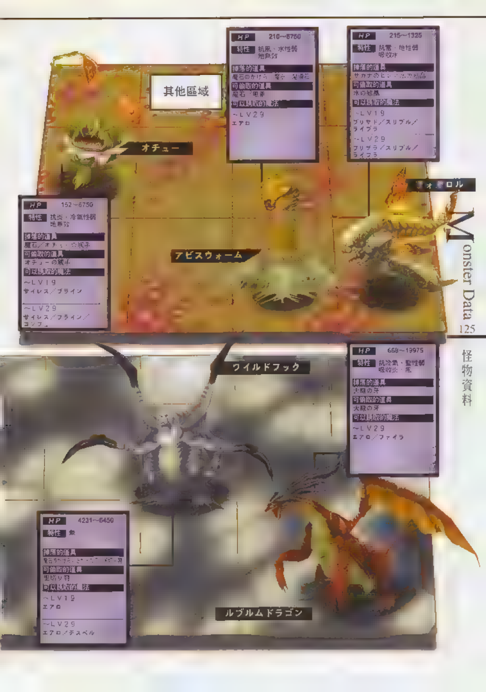
| HP | 611~1425 |
| --- | --- |
| 特性 | 吸收雷 |

**掉落的道具**
魔石のかけら／味方殺しの剣

**可偷取的道具**
味方殺しの剣

**可以吸取的魔法**
~LV19
サンダー

~LV29
サンダー／サンダラ



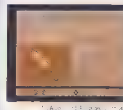
其他區域
HP 210~5750
特性 抗風、水性弱
掉落的道具
可偷取的道具
可以學取的魔法
~LV29
エアロ
HP 215~1325
特性 抗雷・地性弱
吸收水
掉落的道具
可偷取的道具
可以學取的魔法
~LV19
ブリザド／スリプル／
ライブラ
~LV29
ブリザラ／スリプル／
ライブラ
オチュー
HP 152~6750
特性
掉落的道具
可偷取的道具
オチューの触手
可以學取的魔法
~LV19
サイレス／ブライン
~LV29
サイレス／ブライン／
コンフュ
アビスウォーム
Monster Data
125
怪物資料
ワイルドフック
HP 668~19975
特性
掉落的道具
火竜の牙
可偷取的道具
火竜の牙
可以學取的魔法
~LV29
エアロ／ファイラ
HP 4231~6450
特性 無
掉落的道具
可偷取的道具
可以學取的魔法
~LV19
エアロ
~LV29
エアロ／デスペル
ルブルムドラゴン

分別解說多種道具的主要使用方法

## 回復／強化同伴

**道具名／效果／商店販賣價格**

ポーション／回復HP200／100G（道具店）
ハイポーション／回復HP1000／500G（道具店）
エクスポーション／回復全部的HP
フェニックスの尾／治療戰鬥不能／500G（道具店）
エリクサー／回復全部的HP、治療異常狀態
ラストエリクサー／所有同伴的HP全部回復，治療異常狀態
毒消し／治療中毒／100G（道具店）
目薬／治療暗闇／100G（道具店）
金の針／治療石化／100G（道具店）
山彥草／治療沉默／100G（道具店）
聖水／治療ゾンビ・カーズ／100G（道具店）
萬能藥／治療異常狀態／1000G（道具店）
英雄の薬／一定時間無敵
テント／回復所有同伴的HP、治療全體異常狀態／1000G（道具店）
コテージ／回復角色・G.F.全部的HP、治療異常狀態
HPアップ／提昇角色的HP
パワーアップ／提昇角色的力量
ガードアップ／提昇角色的體力
スピードアップ／提昇角色的速度
マジックアップ／提昇角色的魔力
マインドアップ／提昇角色的精神
月刊武器3月號／記載スコール、ゼル、リノア、アーヴァイン的武器改造方法
月刊武器4月號／記載スコール、リノア、アーヴァイン、キスティス的武器改造方法
月刊武器5月號／記載スコール、ゼル、セルフィ、キスティス的武器改造方法


[illegible]

## 使用特殊技／記住的青魔法

**道具名／效果／商店販賣價格**

通常彈／一般的子彈／20G（道具店）
散彈／可攻擊敵人全體的子彈／40G（道具店）
暗黑彈／包含各種異常狀態的子彈
サンゴのかけら／キスティス可記住青魔法的「電擊」
ミサイル／キスティス可記住青魔法的「マイクロミサイル」
呪いの爪／キスティス可記住青魔法的「レベル？デス」
竜の鱗／キスティス可記住青魔法的「溶解液」
霊式連發槍／キスティス可記住青魔法的「ガトリング砲」
火龍の牙／キスティス可記住青魔法的「ファイヤーブレス」
格鬥王001／ゼル可習得「ドルフィンブロウ」
格鬥王002／ゼル可習得「メテオストライク」
格鬥王003／ゼル可習得「メテオバレット」


[illegible]

# G.F.的使用／強化

道具名／效果／商店販賣價格

ペットハウス／回復全體G.F.的HP／8000G（寵物店）
Gポーション／回復G.F. 200的HP／200G（道具店、寵物店）
Gハイポーション／回復G.F. 1000的HP／800G（道具店・寵物店）
Gリターナー／治療G.F.戰鬥不能／500G（道具店・寵物店）
リネームカード／變更G.F.的名字
忘れ草／讓G.F.忘記特殊能力／1000G（寵物店）
魔法の書／讓G.F.記住「まほう」能力／5000G（寵物店）
G.F.の書／讓G.F.記住「G.F.」能力／5000G（寵物店）
ドローの書／讓G.F.記住「ドロー」能力／5000G（寵物店）
アイテムの書／讓G.F.記住「アイテム」能力／5000G（寵物店）
ギサールの野菜／召喚コチョコボ的必要品（詳情請參照P.076）
ペット通信1號／有關愛犬的雜誌 ××（寵物名）可修得ストライク
ペット通信2號／有關愛犬的雜誌 ××（寵物名）可修得リカバー

！G.F.的特殊能力也可以用道具


# 其他

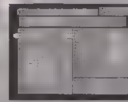
道具名／效果／商店販賣價格

魔石のかけら／擁有一點魔法力量的石頭
魔石／擁有魔法力量的石頭
オチューの觸手／強而柔韌的觸手
いやしの水／含有生命力的水
コカトリスの羽／隱藏石化力量的羽翼
ゾンビパウダー／含有殭屍狀態的粉末
尖がった爪／尖銳而長的爪子
ネジ／武器改造時常會用到的螺絲
ノコギリの刃／鋸齒狀的刀
メズマライズの刃／又長又尖銳的刃
吸血の牙／會吸血攻擊的怪物之牙
鬥氣のかけら／鬥氣石
味方殺しの剣／擁有此劍的角色會開始攻擊同伴
眠り粉／引起睡眠的粉末
命の指輪／封鎖生命力的戒指
龍の牙／擁有回復力量的龍牙
赤い牙／隱藏炎屬性的龍牙
ボムのかけら／隱藏炎屬性的石頭
南國の風／帶有冷氣屬性的風
北國の風／帶有強力的冷氣屬性的風
ダイナモ石／隱藏雷屬性的石頭
風切り羽／可乘風在空中飛行，鳥的羽翼
毒の牙／持有毒性的怪物之牙
鐵球／擁有重力的力量，是個非常重的鐵球
恐龍の骨／巨大的恐龍骨頭
風車／可吸收風能源的風車
龍の皮／堅厚的龍皮
サカナのヒレ／海魚的前鰭
龍鱗ウロコ／非常堅硬的龍鱗鱗片
沉默の粉／隱藏沉默效果的粉末
毒の粉／隱藏毒效果的粉末
死者の魂／隱藏即死狀態的效果
燃料／出租車的燃料／3000G（道具店）



## 使用方法不只1種！？

除了在此介紹的道具之外，其他還有很多在使用後可提昇與G.F.的相性，特別是在「其他」中所介紹的道具，包含了很多的特殊使用方法，希望這裡記載的效果能夠啟發玩家去發現新的效果






# FINAL FANTASY VIII～最速攻略本

太空戰士VIII的正確名稱是FINAL　FANTASYVIII
（原書名：FINAL FANTASY最速攻略本FOR BEGINNERS ）

1999年2月出版
新聞局登記局版台業字第2680號


發行所 尖端出版有限公司
地址 台北縣新店市復興路45號4樓
TEL：(02)2218-1582
FAX：(02)2218-2046
E-mail：sp159181@ms3.hinet.net
尖端網址：www.spp.com.tw

負責人 劉鎮隆
發行人 陳希芳
編輯總監 陳輝龍

EDITORIAL DEPARTMENT
編輯監督 阮偉儀
企劃編輯 陳濟淵、楊俊傑
文字編輯 張苑喬、鄭美琴、林耀正、呂文琴
黃迺淳、賴志慈、劉振達、羅世遠
美術編輯 張淑甯、蕭中男、陳怡樺

INTERNATIONAL DIVISION
版權室副理 許麗容

劃撥服務 劃撥組電話：(02)2218-1582轉分機201
劃撥帳戶 尖端出版有限公司
劃撥帳號 05622663
售價 新台幣200元

總經銷：農學股份有限公司
地址 台北縣新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
法律顧問 蕭雄淋律師
地址 台北市大安區師大路86巷15號1樓


IMAGE ILLUSTRATION／天野喜孝
CHARACTER ILLUSTRATION／野村哲也

協力DigiCube

CHARACTER DESIGN:野村哲也




FINAL FANTASY VIII

# ファイナルファンタジーVIII

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

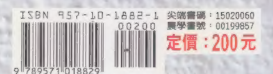
# 最速攻略本

故事流程攻略及地圖路徑完全掌握

新系統G·F·100％完整解說



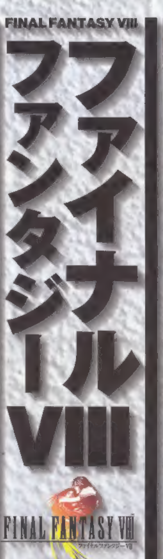

SQUARESOFT


ISBN 957-10-1882-1
00200
9 789571 018829
尖端書碼：15020060
農學書號：00199857
定價：200元

SQUARESOFT

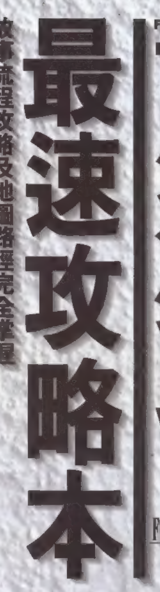

尖端出版

日本獨家授權










故事流程攻略及地圖路徑完全掌握

新系統G·F·100%完整解說

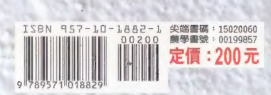
PlayStation

SQUARESOFT

精緻典藏攻略本系列045

ファイナルファンタジーVIII 最速攻略本

尖端出版



ISBN 957-10-1882-1
00200
9 789571 018829
尖端書碼：15020060
農學書號：00199857
定價：200元

SQUARESOFT

尖端出版

精緻典藏攻略本系列 045

ファイナルファンタジーVIII 最速攻略本

尖端出版